LIT RPG
Олег Богай
ЗАКЛЮЧЕННЫЙ
N12
2018

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

СТАНДАРТНОЕ ЛИТРПГ. Главный герой попадает в тюрьму в век высоко развитых технологий и выбирает крайне не популярную расу, пытается выкарабкаться из виртуальной тюрьмы и спасти свою сестру от неведомой напасти. Удастся ли ему это?! Все ответы в книге... Вторая книга: https://litnet.com/account/books/view?id=54464

- Глава №1. Начало истории.
- Глава №2. Новые свершения.
- Глава №3. Первые драки.
- Глава №4. История мира.
  -
  - Статы на момент окончания 4 главы.
- Глава №5. Рабство, часть первая.
- Глава №6. Рабство, вторая часть.
  -
  - Статы на момент окончания 6 главы.
  - Интерлюдия №1
- Глава №7. Сила!
  -
  - Статы на момент окончания 7 главы.
- Глава №8. Добыча.
  -
  - Интерлюдия №2
  - Статы на момент окончания 8 главы.
- Глава №9. Неожиданный поворот сюжета.
  -
  - Статы на момент окончания 9 главы.
- Глава №10. Свобода!
  -
  - Интерлюдия №3
  - Статы на момент окончания 10 главы.
- Глава №11. Штормград
- Глава №12. Подготовка.[2]
  -
  - Статы на момент окончания 12 главы.
- Глава №13. Турнир.
- Глава №14. Вторая кровь.
  -
  - Статы на момент окончания 14 главы.
-

- Глава №15. Игра.
- Глава №16. Знакомство.
- Глава №17. Во власти мрака.
  -
  - Статы на момент окончания 17 главы.
- Глава №18. Портал.
- Глава №19. Противоположности.
  -
  - Статы на момент окончания 19 главы.
- Глава №20. Питомец.
  -
  - Интерлюдия. Подстава.
- Глава №21. Заключение.
  -
  - Интерлюдия.
- Благодарности.
- notes
  - 1
  - 2

Глава №1. Начало истории.

Введение. Приговор[1]

“Группой ученых был создан первый искусственный интеллект с возможностью саморазвития. Это может стать крупнейшим изобретением века. На данный момент возможности ИИ тестируются в компьютерной имитации, так как ученые не исключают возможности агрессивных действий со стороны своего изобретения.”

The New York Times, 24 апреля 2027 года

“Первые испытания ИИ прошли успешно, во время испытания, “Альфа” - именно такое имя дали надежде человечества - придерживалась всех заложенных в нее норм поведения и показала себя с лучшей стороны. Без ответа остался один вопрос - не было ли это частью плана машины?“

The Washington Post, 18 мая 2027 года

“В провинции Хэнань, Гуандун и Цзянси прошли массовые забастовки против подключения “Альфы” к мировой сети. Несмотря на это, - правительство Китая одобрило решение запустить ИИ на минимальной мощности.”

China Daily, 25 мая 2027 года

“На данный момент, искусственный интеллект изолирован в подземной бункере, местоположение которого не уточняется. По официальной информации, эксперты занимаются обучением ИИ. Как сообщает наш источник, только на сегодняшний день ”Альфа” “прочитала” несколько десятков тысяч книг различной направленности.”

Guardian, 1 июня 2027 года

“Состоялся первый разговор между “Альфой” или, как она сама себя назвала, Анной, и группой ученых. Создатели ИИ все же опасаются подключать его к сети Интернет, но уверены, что это может произойти в ближайшее время. “Искусственный интеллект - одна из возможностей решить множество проблем не только в нашей стране, но и по всему миру. Мы считаем что опасения Запада беспочвенны, “Альфа” прошла все испытания и совершенно не несет угрозы.” - сообщает Москва.”

Life.ru, 5 июня 2027 года

“Удивительно, но уже через день после подключения “Альфы” к интернету и дополнительным вычислительным мощностям было совершено более сотни удивительнейших открытий, что заставляют по другому взглянуть на, казалось бы, привычные нам

вещи.”

Times of India, 29 июля 2027 года

“Благодаря ИИ, был совершен огромный скачок в медицине, физике, химии, по всей планете значительно вырос уровень жизни, количество нераскрытых преступлений в развитых странах упало на 40%, благодаря активным действием со стороны ИИ - это лишь малая часть достижений “Альфы”.”

РИА-Новости, 12 декабря 2027 года

“Массовое смещение людей с управляющих должностей, автоматизация производства, многие люди лишились работы, интересно, что на этот раз преподнесет нам Анна.”

The New York Times, 8 октября 2028 года

“Огромный, неизведанный мир Меча и Магии ждет своих героев. 100% погружения, ни с чем несравнимые ощущения, невероятные возможности. И все это в игре, замещающей реальность - Нейрона. Нейрона - мир, в котором возможно все! Заказ капсулы по телефону 8-900-000-00-00.”

Реклама в сети

-….признать Савченко Кирилла Михайловича, 2010-го года рождения виновным в совершении преступления, предусмотренного ч. 1 ст. 18 УК Объединенного Государства, и назначить ему наказание в виде ограничения свободы, сроком 12 лет с отбыванием в местах, определяемых органами местного самоуправления по согласованию с уголовно-исполнительными инспекциями, но в районе места жительства осужденного, - голос судьи звучал в моей голове раскатами грома.

“Двенадцать лет! Двенадцать! А как же сестра? Что с ней сделают эти подонки?”

- Но, учитывая смягчающие обстоятельства, Вам предоставляется уникальная возможность - отбывать данный срок, с возможностью его уменьшения за особые заслуги или оплате штрафа, в игре Нейрона, тестируя новейшую капсулу, разработанную Альфой. До принятия решения, вынужден предупредить, возможен вред вашему здоровью.

“Вот она, возможность уменьшить срок и спасти сестру!” - пронеслось в моей голове.

- Согласен! Где подписать?

Согласие заключенного зафиксировано, выполняется подключение к игре.

А дальше была темнота…

Вас приветствует Администрация игры Нейрона, добро пожаловать в игру, замещающую реальность!

Внимание! Заключенный №12, вы ограничены в своих правах. Вам предоставлены: выбор расы, возможность получения опыта, навыков, очков характеристик. Остальной функционал для данного персонажа будет закрыт до оплаты штрафа или до завершения срока заключения. Сумма штрафа ***12000*** *золотых.*

По всем вопросам, возникшим во время игры, обращаться к ИИ "Альфа", вопрос можно сформулировать мысленно. Напоминаем, при злоупотреблении данной функцией возможны санкции.

Внимание! Выберите расу.

(до случайного выбора осталось 59:58)

И тут передо мной появился огромный список, буквально в несколько тысяч пунктов. Кого тут только не было, но сначала я решил рассмотреть человека, сразу после мысленного запроса перед глазами появилось изображение худощавого человека с короткими темными волосами, высоким лбом и глазами серо-голубого цвета. Собственно, моя точная копия.

Человек

Коэффициенты характеристик - нет.

Особые умения расы:

Врожденная харизма

Люди - одна из самых распространенных рас в Нейроне. Она славится своей возможностью найти общий язык с представителями любой другой расы и повышенной скоростью обучения.

Просмотреть подробности?

да/нет

Выбрать расу?

да/нет

Судя по всему, человек это универсальная раса без особых недостатков или преимуществ. Пока еще неизвестно, где я буду отбывать срок. Хм, там вроде было сказано, что можно задать мысленный вопрос Альфе!

- Альфа, где я буду отбывать свое наказание?

- Доброго времени суток, шестая шахта на территории орочьего клана Гро-Двин, на Юге Свободных земель. Я ответила на ваш вопрос? - тут же прозвучало у меня в голове.

- Э-э, да, спасибо.

Значит, мне нужно что-то на бонус к добыче руды и со способностью видеть в темноте. Получается, из стандартных рас мне подходят гномы. Только сформировав вопрос, перед глазами появился переминающийся с ноги на ногу карлик. Ну, да, гном. Он имел кустистые брови и важно поглаживал бороду.

Гном

Коэффициенты характеристик:

Первичные:
Ловкость 0.8
Интелект 0.75
Мудрость 1.1
Сила 1.4
Выносливость 1.5
Вторичные:
Удача 0.95
Особые умения расы
Ночное зрение (развивающиеся умение)
Особенности расы:
Низкий рост
Повышенная скорость роста волос
Гномы известны по всему миру, как настоящие мастера горного и кузнечного дела. Их доспехи высоко ценятся по всему миру. Бесчисленное множество раз нападали на мирный гномий народ, повелители других рас, желая захватить их бесчисленные богатства. Но все попытки были тщетны. Гномы показали себя как народ способный выстоять под натиском внешних угроз многие века.
Просмотреть подробности?
да/нет
Выбрать расу?
да/нет
(до случайного выбора осталось 49:37)
“Пожалуй, стоит заглянуть в расширенную инфу”, - я задержал взгляд на кнопке информации.
Коэффициенты набора репутации
Гномы 1.5
Люди 1.25
Подземные расы 1.1
Наземные расы (кроме людей) 0.9
Коэффициент набора опыта - нет
Начальных очков характеристик - 30
Коэффициенты способности к магии:
Рунная магия 1.2
Остальные виды - 0
Коэффициенты профессий:
Пивоварение 1.3
Горное дело 1.2
Кузнечное дело 1.2
Алхимия 1.1
Кожевенное дело 0.8
Столярное дело 0.68

Травничество 0.75
Иммунитеты:
Магия земли 15%
Уязвимости - нет
Очков характеристик за уровень - 5
Начальная репутация - нейтральная 500/3000 со всеми подземными расами
200/3000 негативная со всеми наземными расами (кроме людей)

И все же не то, рунная магия, наверняка, имеет кучу ограничений и требует определенное количество расходников. Так, там вроде сказано, что работать я буду именно на орков. Может это раса мне подойдет? По моему запросу вышло несколько десятков вариантов, отличающихся окрасом и характеристиками. Я выбрал степного орка с желтоватой кожей.

Степной Орк
Коэффициенты характеристик
Первичные:
Ловкость 0.55
Интелект 0.4
Мудрость 0.8
Сила 1.7
Выносливость 1.6
Вторичные:
Меткость 0.8
Коэффициенты способности к магии
Шаманизм 1.8
Остальная магия недоступна
Иммунитеты
Яд 50%
Уязвимости
Огонь 30%
Особенности расы:
Высокий рост
Мускулатура
Желтый цвет кожи
Отсутствие волос
Особые умения расы:
Ярость
Таран (развивающаяся способность)

Степные орки - одни из лучших воинов, которым не найдешь равных на поле битвы. Пусть среди них не найдешь достойных творцов или дипломатов, но они без проблем замещают эти должности порабощая другие расы.

Выбрать расу?
да/нет
Просмотреть подробности?
да/нет
(до случайного выбора осталось 28:42)

Ну, полюбовались на себя в орочьем виде, и достаточно, время не ждет. Раса мне не подходит, определенно - получится абсолютно бесполезный персонаж в плане тяжелой работы в шахте. Собственно, я не питал иллюзий по поводу легкости своего пребывания там.

Просматривая список, я заметил весьма простую прогрессию - чем нетипичней раса, тем больше у нее различных плюсов и минусов.

Уныние постепенно накрывало меня холодным одеялом. Черт, все не то. Так, а это что за кнопочка? Настроить списки. Вот то, что мне нужно! Нажимаю. Показать только подземные расы, показать расу, которую выбрало минимальное количество человек.

Перед глазами из кусочков земли собралась огромная человекоподобная статуя. Выглядело, будто манекен, облитый бетоном, вперемешку с битым кирпичом красного цвета. Что-то знакомое… точно! Это же Бен Гримм, член фантастической четверки, только слегка похожий на меня.

Озогрев
Коэффициенты характеристик
Первичные:
Ловкость 0.1
Интелект 0.3
Мудрость 0.4
Сила 2
Выносливость 2.5
Вторичные - нет
Коэффициенты набора репутации:
Подземныей расы 1
Остальные расы 0.5
Коэффициент набора опыта - нет
Начальных очков характеристик - 30
Коэффициенты способности к магии:
Магия земли 2.5
для остальных видов магии - 0
Коэффициенты профессий
Горное дело 2
Ювелирное дело 1
Для остальных профессий 0.5

Очков характеристик за уровень - 6

Иммунитеты:

Магия земли 60%

Стихии, родственные земле 35%

Воздух 20%

Огонь 30%

Уязвимости:

Вода 400%

Огонь: при достаточном воздействии лишает подвижности участки тело на которых было произведено воздействие.

Начальная репутация - нейтральная 500/3000 со всеми подземными расами

2000/3000 негативная со всеми наземными расами

Особенности расы:

Каменная кожа

Необычная еда

Плохая мелкая моторика

Гигантские размеры

Особые умения расы:

Грубая кожа

Чувство камня

Никто не знает, откуда появляются озогревы, бытует мнение, что они буквально отделяются от матери-земли, вставая на ее защиту. Эти великаны способны не только крушить все своими огромными лапами, но и призывать на свою защиты саму землю.

Выбрать расу?

да/нет

(до случайного выбора осталось 1:02)

До чего же мало времени! Вариант, однозначно, неплохой, но что-то мне подсказывает что не просто так эта раса одна из самых непопулярных. Но время поджимает или я выберу эту расу, или за меня выберет Рандом что-то похуже. Решено! С этими словами я нажал на кнопку выбрать расу, буквально за двадцать секунд до конца таймера. И снова темнота…

- Пошевеливайтесь, куски мяса, руда сама себя не добудет! - гремел басистый с хрипотцой голос..

- О, новое мясо пожаловало, хе-хе. Э, что это за кусок земли рядом? - это он видимо про меня.

Попытка встать. Еще одна, уже лучше. И вот, я с трудом стою, пытаясь удержать равновесие и осматривая все вокруг. Оказалось, что мне придется отбывать свое наказание в окружении гор.

Другие заключенные стоят рядом со мной, свыкаются с новыми телами. Здесь в основном гномы, пара орков, несколько людей, даже один эльф есть. Неужели я выгляжу так же глупо?

Нет, глупее кучи земли и камней, вертящей головой, трудно что-либо найти.

Странно... В описании расы сказано что представители моего вида обладают гигантскими размерами. Однако мой рост ненамного превышал гномий. От размышлений меня отвлек крик орка.

- Мясо, слушайте меня! Забывайте все, что слышали, видели до этого! Забывайте, кто вы и кем были! Теперь вы рабы, или по-простому - мясо. Вы - никто! Отныне у вас в жизни есть только одна цель - добыть и принести мне руду. У вас есть норма, за троекратное невыполнение которой, вы попадаете в яму на неделю. Поверьте моим словам, вам там не понравится. И конечно же, вы можете уменьшить свой срок, если притащите чуть больше нормы! - закончив эту фразу, статный орк заулыбался во все свои (32?) зуба.

- Чтобы добыть руду, - продолжил зеленокожий, - вам понадобится кирка, первую вам выдаст Шмобзер, последующие придется покупать у него же за очки. Вы получите их за сдачу руды. После этих слов орк представил нам низкого гоблина с охапкой кирок рядом. С недовольным видом тот подходил и совал их каждому в руки. Получив свою кирку, я чуть было не уронил ее, уж очень тяжелой она мне показалась.

Ржавая железная кирка рудокопа

Требования - нет

Урон 2-6

Урон по ресурсу 10-18

Прочность 45%

Вес - 2.6 кг

“Вот баран! Я же не раскидал начальные очки характеристик за уровень! Системное окно!” - я водил глазами перед собой, ожидая появления окошка.

“Нет, не то. Меню! Опять мимо. Панель персонажа!”

Окно-таки открылось. Черт, что это? Все характеристики по нулям, зато есть тридцать не распределенных единиц! Тут же раскидываю очки характеристик. Мне придется работать в шахте, поэтому уделяю особое внимание силе с выносливостью. Посмотрим, что получилось:

Уровень 1

Опыт (0/100)

Очков здоровья 265

Манны 28.5

Очков выносливости 96% (160)

Сытость 97%

Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде

Параметры:
Первичные
Ловкость 1
Интелект 1.3
Мудрость 2.2
Сила 21
Выносливость 16
Вторичные:
не открыты
Дополнительные:
не открыты
Свободных очков характеристик 0
Перевожу свой взляд на умения и игра услужливо выдает справку::
Грубая кожа: (пассивное умение) уровень умения - 1
*Ваша кожа состоит из камня, мелкие царапины не будут беспокоить вас на текущем уровне умения. Урон меньше чем (уровень умения)*10 не причинит вам вреда.*
Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 1
*Вы ощущаете ценные минералы на расстоянии (10м*уровень умения).*

Ну, наконец-то, хотя бы объяснили что за способности у моего персонажа. И кирка заметно полегчала - сказываются повышенные характеристики. Правда, пока непонятны остальные особенности расы. Например, что такое “Чувство камня” и с чем его едят?

-Пошевеливайтесь! Руда сама себя не добудет! Взяли кирки и бегом в сторону шахты! - и как он только умудряется кричать **ТАК** громко?!

Я попытался, как и все, вскочить и побежать, все же крики и плеть в руках орка как нельзя лучше стимулируют к бегу. Вот уж не знаю что больше. Но, к ногам будто прицепили пару свинцовых гирь. И мне ничего не оставалось, кроме как идти, с трудом передвигая ноги.

Пока я плелся, у меня появилась возможность хорошенько осмотреть окрестности. Место, где я оказался было похоже на кратер, окруженный со всех сторон лысыми горами. Растений видно не было, лишь сухая желтая трава местами прорывалась сквозь трещины пересохшей земли. Несколько оборванных шатров и ветхий деревянный сарай, стоящие неподалеку от пепелища, дали понять, что для нас тут крова не будет… жаль.

Рудник представлял собой пещеру, уходящую вглубь. Да, на шахту, в привычном понимании, похоже было меньше всего. Свисающие везде сталактиты, резкие повороты и редкий свет

факелов. Заключенные, с которыми я вошел уже ушли вперед и постепенно рассосались по ответвлениям и гротам..

Пройдя около сотни метров мне попался первый человек… гном. Откуда-то слева послышались медленные удары киркой по камню.

“А вот и первый обитатель”, - подумал я, и направился на звук.

Исхудавший коротышка наносил медленные удары ржавой киркой по каменной породе. Это он так что, руду добывает? Нужно просто бить по камню?! Присмотрелся:

Обедненная медная жила с прожилками железа

Содержание в руде меди 8%

Содержание железа в руде 4%

Шанс найти случайный материал: невероятно низкий

Предположительный вес руды 1,4 кг

Прочность 4256 (65,3%)

Внимание! Открыта новая вторичная характеристика Наблюдательность.

Наблюдательность +1

Новая информация о этом мире: чтобы увеличить значение какой-то характеристики нужно просто произвести действие. Это хорошо. Информация номер два: чтобы добыть руду, скорее всего, необходимо просто обнулить ее прочность. Но вот как она выпадет - непонятно. Просто куском? Необходимо найти свою жилу, не думаю, что удары по стене что-то дадут, хотя и это стоит проверить. Позже.

Осматриваюсь с целью найти свободное месторождение руды, однако все попытки тщетны. Хм, может гном что подскажет?

- Уважаемый, найдется минутка?

- Пошел вон! - яростно бросил гном и мотнул торчащей во все стороны бородой.

- Я смогу заплатить, не сейчас - в будущем, если вы дадите мне хороший совет…

- Убирайся!

Видимо, конструктивного диалога у нас не получится. Необходимо найти еще источники информации. Рядом никого не видно, да и не слышно. Значит, есть один вариант - спускаться глубже. Через несколько минут ходьбы вновь послышался методичный стук. На этот раз уже огромный чернокожий орк добывал медь.

Обедненная медная жила с прожилками железа

Содержание в руде меди 12%

Содержание железа в руде 2%

Шанс найти случайный материал : невероятно низкий

Предположительный вес руды 2,2 кг

Прочность 7456 (89,6%)

“А жила-то побогаче будет! “ - отметил я.

Кирка у орка кстати, тоже необычная, не ржавая, после каждого удара высекает огромный сноп искр, уменьшая прочность руды на пару процентов. Да и орк выглядит внушительнее, никакой худобы не видно, более того, мышцам орка позавидует любой турник-мен.

- Здравствуйте, у вас не найде...

Темнота… Что произошло!?... Идиота кусок! Ну почему я вообще решил, что кто-то мне будет помогать!? Вот и поплатился за свое любопытство - хорошо, хоть боли не почувствовал. Правда, сейчас мое состояние нельзя назвать удовлетворительным: слабость по всему телу. Прилагая невероятные усилия, все же удалось открыть глаза.

Внимание! Вы подверглись нападению другого игрока.

Внимание! Получен урон: ***234***

Умение Грубая кожа +1

Внимание! Получено достижение:

Первая смерть: это первая ваша смерть в новом мире, не расстраивайтесь, на пути, выбранном вами, будет еще не один десяток смертей.

Награда: Выносливость +1

Внимание! Получено достижение:

Давид и Голиаф: начало. Найти достойного соперника - не легко, Вы нашли. Осталось малость - победить его.

Награда: Сила +1

Умеют подбодрить, ничего не скажешь… Из всей ситуации можно сделать два вывода. Первый: тут каждый сам за себя, нельзя никому доверять. В принципе, этот вывод можно было сделать и без “напутственного пинка” от орка. Второй: качаться это больно. Тут меня прошиб холодный пот. Кирка! Как я добуду руду без кирки!? В панике пытаюсь подняться, падаю, снова встаю и оглядываюсь.

Слава всем богам! Кирка одиноко лежала в метре от меня. С облегчением сгреб ее своей каменной ладонью и чуть не расцеловал.

Ржавая железная кирка начинающего рудокопа

Требования - нет

Урон 2-6

Урон по ресурсу 10-18

Прочность 43%

Вес - 2.6 кг

Странно, прочность просела на пару процентов, но не думаю,

что это критично. Возродился я в том же месте, где появился совсем недавно, и со скоростью беременной черепахи поплелся в шахту. Как ни странно, через несколько минут ходьбы увидел жилу.

Обедненная медная жила

Содержание в руде меди 4%

Шанс найти случайный материал : невероятно низкий

Предположительный вес руды 3 кг

Прочность 12743(100%)

“Видимо, жила бедная, без железа, да и прочность высокая, потому никто не добывает. Ну, мне и то - хлеб, пока другую найду - уйма времени пройдет.” - с этими мыслями наношу первый удар.

Урон по ресурсу **56**

В описании кирки урон явно меньше, почему так?!

- Любой урон рассчитывается по сложным формулам, многое зависит от мастерства, умений, способностей, приложенной силы и т. д. - раздался голос в моей голове.

- Стоп, ты кто?!

- Искусственный Интеллект Альфа, к вашим услугам. Вас должны были оповестить о возможности задавать мне вопросы, связанные с игровым процессом.

- Не помню я такого. Но под действием сильных эмоций, мог и забыть. Знаешь ли, не часто меня в тюрьму сажают. Значит, я могу тебе задавать вопросу по поводу игры?

- Верно.

- Вот, столько всего хотел спросить, а сейчас забыл… Точно! Почему из меня кирка не выпала, когда умер от лапы грозного орка?

- Ваше имущество спасла “защита новичка”. До десятого уровня включительно с вас не будет “падать” амуниция, вещи, а противники не будут получать опыт. Более того, ваш убийца получит минус к карме.

- Что такое карма? И на что она влияет?

- Карма характеризует ваши поступки относительно добра или зла.

- Что-то еще хотел спросить… В описании расы, насколько помню, было сказано, что ее представители имеют огромный рост, а я низкий. Как так?

- Вы еще не “выросли”. Каждое повышение по уровню будет увеличивать ваш рост, со временем вы станете просто гигантского роста.

- Ладно, Альфа, спасибо.

- Будут вопросы - обращайтесь.

Обедненная медная жила

Содержание в руде меди 4%

Шанс найти случайный материал: невероятно низкий

Предположительный вес руды: 3 кг

Прочность 6822(56%)

А вы что думали? Я во время разговора методично долбил жилу. Воу! Что такое, мышцы (интересно есть ли они у меня, все-таки я ходячий кусок камня) налились свинцом, кирка выпала из рук, я не удержался и плюхнулся на зад.

Очков выносливости 1% (1)

Внимание! Открыта новая профессия: Шахтер!

Шахтер +1

Выносливость +1

Фуф! Я уж было испугался, решил - проклятие какое-то, а тут только выносливость обнулилась. Опять же, суть ясна. Работай, занимайся полезным делом и будет тебе счастье. Система отсыпет плюшек сполна. Непонятно только, почему карма поднялась, но не буду беспокоить Альфу по пустякам.

Мои рассуждения прервали, вначале едва слышимые, потом все более громкие голоса.

- … будет нами доволен?

- Ага, премию тебе выпишет. Размечтался! Не прикончит - уже радуйся.

- Видел новую кирку у Шмобзера? Плюс десять к силе и выносливости, да плюс пять к шахтеру, а прочность? Мечта…

- Только цена у той мечты - свободу можно купить!

- Как думаешь, купит кто?

Я затаил дыхание, с моей скоростью от них не убежишь, спрятаться негде, да и очков выносливости не хватит чтобы встать. Остается одно - молиться, затаив дыхание.

- Ну, сначала за такую-то цену навряд ли, но недельки через две, когда лоб опустит цену, покупатели найдутся.

- О, гляди! Свободная жила, с неполной прочностью! Сделаем привал?

- Ага! Вот ты можешь быть уверен что это не жила Старших, а?

- …

- Вот и я нет, иди уже, мне лишние проблемы не нужны.

Мимо меня прошли два низких гоблина, вооруженных блестящими кирками и потрепанными сумками.

Внимание! Вас не заметил Игрок с высоким уровнем наблюдательности.

*Маскировка +**1***

Внимание! Вас не заметил Игрок с высоким уровнем

наблюдательности.

*Маскировка +**1***

*Внимание! Найдена особенность расы: вблизи камней ваша маскировка возрастает на величину (Грубая кожа*5)*

Фуф! Пронесло, а ведь меня могли убить, чувствую, для них это не сложно.

- Так, Альфа, а кто такие Старшие?

- Эта информация конфиденциальна и может нанести вред другим игрокам.

Понятно, Старшие это игроки, судя по всему, местные “Бати”

- Расскажи, тогда, о маскировке?

- Маскировка это характеристика, показывающая насколько вы незаметны для окружающих. На маскировку оказывают влияние многие обстоятельства: местность, освещенность, параметр Наблюдательность и многое другое. Доступные параметры можете посмотреть в меню персонажа.

- Хорошо. Спасибо, Альфа.

- Всегда готова помочь.

“Пожалуй, действительно, нужно провести ревизию”, - решил я.

Заключенный №12 (24214)

Раса:

озогревы

Уровень 1

Опыт (0/100)

Карма +2 (положительная)

Очков здоровья 265

Маны 28.5

Очков выносливости 54% (106)

Сытость 86%

Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде

Параметры:

Первичные

Ловкость 1

Интелект 1.3

Мудрость 2.2

Сила 22

Выносливость 18

Вторичные:

Маскировка 2 (на каменно местности 12)

Дополнительные:

не открыты

Свободных очков характеристик 0

Умения

Грубая кожа: (пассивное умение) уровень умения - 2

*Ваша кожа состоит из камня, мелкие царапины не будут беспокоить вас на текущем уровне умения. Урон меньше чем (уровень умения)*10 не причинит вам вреда.*

Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 1

*Вы ощущаете камень на расстоянии (10м*уровень умения)*

Профессии

Шахтер 1

Ну, полежали и хватит. Опять методичные удары по камню, только с меньшей интенсивностью, прикладывая меньше силы, чтобы уменьшить затраты выносливости.

Урон по ресурсу 48

Урон по ресурсу 46

Урон по ресурсу 35

Критический урон по ресурсу! 125

Внимание открыта характеристика Меткость

Меткость +1

Шахтер +1

Повезло, ничего не скажешь. И опять монотонные удары.

Урон по ресурсу 52

Урон по ресурсу 45

Урон по ресурсу 50

...

Урон по ресурсу 58

На последних силах наношу решающие удары.

Урон по ресурсу 55

Урон по ресурсу 43

Внимание вы добыли **3,2 кг** обедненной медной руды!

Шахтер +**1**

Сила +**1**

Выносливость +**1**

Опыт +**156**

Внимание! Получен новый уровень! Новый уровень **2**!

Все, теперь отдыхать. Хм… раскидывать ли характеристики. Наверное, нужно Но это сейчас они у меня растут. Вопрос в том, будут ли у меня расти с той же скоростью потом?

- Альфа, замедлится ли со временем рост характеристик?

- Да.

“Тогда, пусть пока полежат. Запас карман не тянет!” - с этими мыслями я поплелся наверх, сдавать руду.

Ловкость +**1**

- Что? Альфа, почему мне ловкость дали?

- Вы неоднократно ходили, перешагивая препятствия.

- Хм… хорошо, спасибо.

- Пожалуйста, всегда к вашим услугам.

Определенно, система на первых порах не жалеет характеристик. Остается запоминать закономерности и использовать во благо себя любимого. Полагаю, ресурсы нужно будет сдавать этому… Шмоберу?... Шмокер?... Шмобзеру! Собственно, этот самый Шмобзер сидел на стуле в окружении кучи разнообразного хлама и точил кирку каким-то острым камнем.

- Уважаемый, руду вам сдавать?

- Новичок?! Принес руду в первый день!? Такого везунчика и обманывать - грех. Значит, слушай сюда, салага - гоблин с отвращением зыркнул на меня - не знаю, за что тебя сюда согнали, но раз боги помогли без происшествий добыть руду так быстро, значит ты им приглянулся. Получается, если я тебе помогу, то может и мне часть их благодати перепадет. Нормы у нас тут нет как таковой, будешь лениться, шататься без дела - тогда попадешь в яму, орк не обманул, тебе там не понравиться. Руду можешь у меня обменивать на жизненно необходимые товары, еду, кирки, вещи. Читать умеешь? Держи, ознакомься с курсом, - и протянул засаленную бумажку.

Курс обмена валюты:
1 кг медной руды - 1 с
1 кг железной руды 1.15 с
10 крысиных хвостов 2.5 с
10 г серебра 10 с
1 г золота 1 з
100 г чистого цельного кварца 50 с
100 г чистого цельного аметиста 80 с
100 г чистого цельного топаза 1.1 з
...

Да, чего тут только нет. В конце списка гордо восседал рубин. За “цельный чистый” рубин давали 10000 золотом. В шахте, как оказалось, живут не только крысы, есть мобы и посерьезнее, награда за которых несколько сотен золотых. К слову, уменьшение срока на год стоит 1000 золотом. Вот и цель есть, осталось прокачать шахтера до +100500, чтобы мне с каждой жилы по несколько подобных изумрудов падало, и вот - свобода. Шутки шутками, а делать что-то надо. В общем, план на ближайшие пару месяцев прост - добывать руду, поднимать шахтера.

- Покупать что-то будешь? Кирка, небось, уже сломалась? - на лице гоблина читалась явная, нескрываемая улыбка.

- Да мне пока вроде ниче… Точно, кирка!

Совсем забыл посмотреть ее прочность.

Кривая ржавая железная кирка начинающего рудокопа
Требования - нет
Урон 2-6
Урон по ресурсу 6-15
Прочность 12%
Вес - 2.6 кг

Совсем не утешительные новости.

- Альфа, а можно увеличить прочность кирки каким-нибудь способом, учитывая мое положение, конечно?

- Да, при достаточном уровне Кузнечного дела, Ремонтника и наличии необходимых материалов, починить можно практически любую вещь.

Отлично!

- А как то сделать? Информация конфиденциальна?

- Да.

Жаль, но ничего, сам как-нибудь придумаю, да и уверен - не просто так гоблин точил кирку.

- Нет, мне пока ничего не нужно. Только поменять руду на монеты. - отвечаю я гоблину, протягивая кусок руды.

- Получите.

Внимание! На ваш игровой счет перечислено 2.85 с

- Эй, а где еще пятнадцать медных!?

- Ты мне “поэкай” еще! Я к нему со всей душой, даже не пытаясь облапошить, а он? Тьфу!

Отношение с Шмобзером ухудшились - 200 до Неприязнь (1800)

- Так почему?

- Да потому что, башка твоя дурная, норма для медной руды пять процентов, а у тебя только четыре, вот и уменьшил награду. Все ясно? а теперь проваливай!

- Был неправ. Не знал. Прошу прощения. - сказал я, уходя

Отношение с Шмобзером улучшилось до Неприязнь (2000)

Все-таки нужно держать себя в руках, а то сейчас чуть не испортил и без того не особо хорошие отношения с единственным торговцем на руднике. А пока - снова в шахту, найти место поскромнее и начать экспериментировать.

Пока шагаю, смотрю по сторонам в попытках прокачать Наблюдательность, да и высматривая себе укромный уголок. К сожалению, ни первое, ни второе мне сделать не удается, за все время пути нашел только две жилы и те беднее - некуда.

Пожалуй, это маленькое ответвление вполне подойдет. Сажусь на достаточно большой валун и беру первый попавшийся в руки камень. Постепенно начинаю счищать грязь, производя действия примерно такие же, как раньше точили ножи. Это делали еще до “Рождения” Альфы. Это затянется надолго с моей-

то ловкостью, и расовым дебаффом на мелкую моторику, камень все время норовилт соскочить, кирка - выскользнуть, однако через несколько минут пришло сообщение от системы.

*Внимание Ловкость +**1***

Внимание! Вы открыли новую профессию Кузнец!

*Кузнец +**1***

Внимание! Вы открыли новую профессию Ремонтник!

*Ремонтник +**1***

*Интеллект +**1***

Внимание вы изменили вещь!

Заточенная, железная кирка начинающего рудокопа

Требования - нет

Урон 3-8

Урон по ресурсу 15-27

Прочность 74%

Вес - 2.5 кг

О, урон по ресурсу не хило подрос, да и обычный урон тоже поднялся. Только чую - нельзя так вечно делать будет, железо-то я починил, а древко - какое было, такое и осталось.

“Да и не зря вес уменьшился.” - с этими словами я, пошел искать новую жилу. На первое время у меня есть цель.

Глава №2. Новые свершения.

Три часа спустя.

Осталось совсем чуть-чуть - буквально пара ударов. Это уже третья жила.

Обедненная медная жила

Содержание в руде меди 5.5%

Шанс найти случайный материал : очень низкий

Предположительный вес руды 1.5 кг

Прочность 259(3%)

Внисание! получен критический урон 854

Грубая кожа +1

Тьма… опять!? А! Как я зол! Целый час впустую, а ведь ещё вниз спускаться. Так спокойно Кирилл. Спокойно. Ищи плюсы, сейчас сдам руду, получу деньги на счет, кстати, оказывается зря я таскал руду и кирку в руках.

Набедренная повязка

Прочность: неразрушимое

Качество: персональное

Броня: нет

Дополнительные свойства:

Три скрытых кармана

Набедренная повязка - тот предмет с которым каждый из нас появляется в этом мире, выглядит ужасно, однако имеет три скрытых кармана куда можно положить самое ценное без боязни быть обворованным.

И, раз-два, встали! Хорошо хоть после смерти голод восстанавливается, а то я не представляю, как я руду буду есть. Это, кстати, ещё один плюс.

Заключенный №12 (28832)

раса озогревы

Уровень 3

Опыт (145/500)

Карма +6(положительная)

Очков здоровья 345

Манны 28.5

Очков выносливости 100% (210)

Сытость 99%

Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде

Параметры:

Первичные

Ловкость 4
Интелект 2.3
Мудрость 2.2
Сила 24
Выносливость 21
Вторичные:
Наблюдательность 2
Маскировка 3 (на каменной местности 18)
Дополнительные:
Меткость 2
Свободных очков характеристик 12
Умения
Грубая кожа: (пассивное умение) уровень умения - 3
*Ваша кожа состоит из камня, мелкие царапины не будут беспокоить вас на текущем уровне умения. Урон меньше чем (уровень умения)*10 не причинит вам вреда.*
Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 1
*Вы ощущаете камень на расстоянии (10м*уровень умения)*
Профессии
Шахтер 4
Кузнец 1
Ремонтник 1

А да, кстати, я получил третий уровень и, кажется, немного подрос, но не сильно заметно. Пока непонятно, как работает чувство камня, буду надеяться, со временем станет понятнее. Альфа на этот вопрос отвечает примерно так же, как написано в меню. На самом деле мне довольно повезло, за время пока я искал и добывал жилы я не встретил ни одного человека (гуманоида?). Не знаю, связано ли это с рукавом, выбранным мной, или там просто немноголюдно.

А уже вечереет, багровый закат садится на горы… красота. Вот я уже дошел, кажется, начинаю ходить чуть быстрее. Гоблин сидит на прежнем месте, занимаясь прежним делом.

- Опять ты, Новичок? Руду принес?

- Да, вот. - сказал я протягивая торговцу два увесистых куска руды.

Внимание! На ваш игровой счет перечислено 5.25 с. На вашем счету 8.1 с.

- Многоуважаемый Шмобзер покажите пожалуйста какие-нибудь старые кирки, ржавые, поломанные, которые я могу приобрести на свои скромные 8 с.

- За 5 с могу дать новую кирку.

- Нет-нет, что вы, мне нужна именно старая, но из хорошего материала и обязательно с целой рукояткой.

- Ну вот, смотри - хмыкая пробурчал торговец, доставая из ниоткуда ржавое орудие труда.

Ржавая, погнутая стальная кирка с прогнившей рукояткой.

Требования - нет

Урон 1-2

Урон по ресурсу 3-4

Прочность 3%

Вес - 5.2 кг

- Только тебе за 8 с отдам.

Если бы я что-то в этот момент ел, я бы точно поперхнулся. - Шмобзер, а не кажется ли вам, что это будет наглым обманом, показывай что-то прочностью повыше и тогда возможно договоримся.

Ржавая, погнутая стальная кирка с дубовой рукояткой.

Требования - нет

Урон 3-6

Урон по ресурсу 5-12

Прочность 23%

Вес - 6.5 кг

- Лучше не дам, даже не проси. Не торгуюсь, давай свои восемь с хреном серебряных и вали отсюда. - с этими словами гоблин протянул мне кирку.

Мне ничего не осталось кроме как согласиться. Только вот как перечислять деньги я не знаю…

Внимание! Вам предлагают купить предмет "Ржавая, погнутая стальная кирка с качественной дубовой рукояткой."

Да/нет?

С Вашего счета списано 8.1 серебряных

Все оказалось проще чем я думал, стоило мне только взять кирку, пришло оповещение на списание средств. Как только починю кирку, добывать руду станет явно легче. Кстати, если вдруг не будет жалко времени, нужно будет спуститься вглубь шахты, наверняка там есть что-то интересное, но пока с моей скоростью об этом можно только мечтать. Хотя там должно быть побольше агрессивно настроенных игроков, да и монстры должны где-то водиться. Именно с таким мыслями я пошел в шахту искать и добывать руду.

Насвистывая мелодию из Винни-Пуха спускаюсь в шахту со свойственной мне медлительностью. О, вот и облюбованный мной укромный уголок. Снова беру первый попавшийся камень и начинаю очищать новую кирку. В процессе работы пришло много хороших мыслей , например, что старую кирку нужно было бы

продать.

Скучно. Монотонные действия морально изматывают. Мне кажется слой ржавчины не меняется. А нет, вон проблески сверкающей стали начали появляться. Фуф, вроде все. Сообщение не пришло, странно, значит что-то не доделал. Точно! Там вроде было написано про искривление, и правда где-то посередине кирку была немного искривлена. И что мне с этим делать прикажите.

‘Спустя полчаса’

Ну давай! Должно сработать! Простые удары камнями по кирке ни к чему не приводили, скорее лишь царапали ухудшая качество. Тогда, не найдя ничего лучше, я решил прыгать на кирке, это тоже никчему не привело, тогда я пришел к выводу, что требуется большее ускорение. Вообщем спустя двадцать минут я натаскал несколько огромных валунов. И вот я стою на этой куче и готовлюсь к прыжку.

Внимание! Получен урон!

- 25 очков здоровья.

Внимание! Получена легкая травма, ‘слабое дробление левой ноги’

Внимание получено достижение ‘ Рожденный ползать… Начало.’ Вы выжили после падения с небольшой высоты. Поздравляем!

Награда: уменьшение урона от падения на 3%

Кузнец +1

Ремонтник +2

Внимание! Вы открыли новую профессию Изобретатель!

Изобретатель +2

Внимание! Вы изменили предмет!

‘Стальная отполированная кирка с прочной дубовой рукояткой’

Урон 11-18

Урон по ресурсу 24-37

Прочность 96%

Нехило плюшек отсыпало. Непонятно только что изобретатель дает. А чего гадать? Спрошу у Альфы.

- Альфа, что изобретатель дает?

- Увеличивает вероятность работоспособности изобретения. Я ответила на ваш вопрос?

- Можно поподробнее?

- Да, конечно. Когда изобретатель создает что-то новое, будь то рецепт или способ изготовления, есть некий шанс, неудачи. Профессия ‘Изобретатель’ уменьшает тот шанс, со временем даже самые безумные творения станут реальностью.

- Понятно, спасибо.

В общем, жизненно необходимая в моих условиях профа. Так, а что там за дебафф то был?

‘Слабое дробление левой ноги’

Пока действует дебаф, скорость передвижения, при использовании конечности - 30%, подвижность конечности уменьшена ‘Ловкость’ - 10%

Длительность 1 ч 59 мин 24 с

Ну, -10 % ловкость мне не навредит, с моей-то тройкой в ловкости. А вот -30% к скорости передвижения это серьезный минус, скорость и так невысокая, а теперь упадет ниже плинтуса. Я оглянулся по сторонам в поисках жилы, но то ли наблюдательность низкая, то ли руду здесь нет - пришлось спускаться вниз, что с моей скоростью - наискучнейшее занятие. Мне повезло - искомое встретилось довольно близко, метрах в ста от места починки кирок.

‘Месторождение мутного кварца’

Качество кварца - низкое

Шанс найти случайный материал: низкий

Предположительный вес руды 0.3 кг

Шанс повредить материал при добыче(при текущем уровне шахтера 52%)

Прочность 872(98%)

- Альфа, а как это "повредить материал"?

- После добычи с указанной вероятностью вы можете получить вместо цельного куска кварца его пыль. Для справки, ее цена в несколько раз меньше чем цена целого минерала.

- Спасибо.

В общем понятно, меньше усилий на добычу, однако есть шанс прогореть. Ну, попробуем, пора приниматься за дело.

Глава №3. Первые драки.

Внимание, вы повредили ресурс!

Внимание добыт ресурс 'кварцевый песок'.

Шахтер +1

Не повезло, бывает. Не стоит отчаиваться. Я хотел уже выкинуть песок, как вспомнил, что в описании расы говориться, что озогревы едят различные минералы. Кварц - минерал? Минерал! А то что он в раздробленном виде - так наверное даже лучше. С непривычным ощущением и легким дискомфортом закидываю целую горсть песка себе в рот. Если говорить о вкусе, то его можно описать довольно просто - сахар. Ощущения те же, если бы я вместо кварца закинул горсть грязного сахара. Я очень сильно надеюсь, что только кварц имеет такой вкус.

Внимание! Вы насытились.

Сытость +28%

Внимание получен баф 'Сила кварца второй степени'

Скорость восстановления бодрости + 50%

Выносливость +5

Сила +2

Дительность 4 часа

Внимание! Дебафф 'слабое дробление левой ноги' снят.

А кушать минералы - полезно. Интересно что мне дадут если я съем алмаз? Альфа?

- Информация кон..

- Знаю-знаю информация конфиденциальная и ее получение может навредить другим игрокам.

- Вы необычайно проницательны.

- Издеваешься, да?

- В пределах полномочий.

- Ну раз мы так хорошо познакомились, тебя же Анной зовут?

- Да. А как мне к вам обращаться?

- Ну, возможность смены ника мне пока не предлагали…

- Вы можете изменить свое прозвище.

Желаете сменить прозвище (28832) на другое?

Согласны?

Да/нет

Да!

Введите новое прозвище:

/____

Существом что ли назваться? (такой позывной был у Бена Гримма из Фантастической четверки)

Прозвище занято.

Хм… Нужно что-то связанное с камнями… Каменюка, Груда, Камешек. Нет не подойдет. Булыга! А что? Неплохо!

Внимание! Вы успешно сменили прозвище!

Новое прозвище ‘Булыга’.

Вот уже какое-то подобие имени есть. Живем!

- Спасибо, Альфа, теперь хотя бы имя есть!

- К вашим услугам, Булыга.

- Как-то несерьезно звучит.

-О смотри, ещё один новичок!

Ну вот как так! Я же, можно сказать, только родился, а тут опять вниз топать придется и баф наверняка слетит. В мою сторону шли два плечистых зеленокожих орка.

Заключенный №14 (Гога228)

Раса: орк

Уровень 11

Карма отрицательная

Для получения большей информации повысьте свою ‘Наблюдательность’

Заключенный №2 (Ржавый34)

Раса: орк

Уровень 15

Карма сильно отрицательная

Для получения большей информации повысьте свою ‘Наблюдательность’

- Значит так, Малыш, отдавай все что ты там добыл, и свою кирку тоже мне отдавай, а то обнулим тебя сейчас. Короче говоря, у тебя есть два варианта: или отдать нам все свои пожитки и мы сохраним себе жизнь, или просто умереть, оставив нам все твои пожитки. Выбирай.

Все-таки придется снова спускаться

- Я выбираю смерть, идти наверх лень.

- Значит уже умирал, да? Ладно, Гога, план номер два.

- Каменюка, (в прозвище же ясно написано Булыга), не знаю что у тебя за раса такая, не видел раньше, но я больше чем уверен, что боль ты чувствуешь и чувствуешь не хуже остальных - с этими словами один из орков достал небольшой, поеденный ржавчиной ножик.

В этот мне действительно стало страшно, меня буквально пронзил ужас, и уверен, если бы орки просто предложили мне им все отдать, я бы согласился, но к моему счастью, они перешли к активным действиям.

Внимание! Вы подверглись атаке игрока!

Урон 0 (23 заблокировано ‘Грубой кожей’)

Урон 0 (18 заблокировано ‘Грубой кожей’)

Урон 0 (25 заблокировано ‘Грубой кожей’)

Орки смотрели на меня и явно недоумевали, почему я не корчусь в муках, честно говоря, в первые мгновения я тоже был удивлен, но оправиться сумел быстрее орков. Схватив кирку, я, с грозным (как мне показалось) рыком, наношу быстрый, насколько это возможно, удар в живот первому орку, тому что с ножом.

Внимание! Вы атаковали игрока!

Вы нанесли игроку ‘Заключенный №14’ критический урон 345

Вы нанесли игроку ‘Заключенный №14’ тяжёлую травму ‘кровотечение 1 степени’

Внимание! Игрок ‘Заключенный №14’ скончался от нанесенных Вами ему травм.

Ваша карма улучшилась!

Карма +14 (вы убили социально опасное существо)

Получен опыт 345!

Получен Новый уровень 4!

Внимание не забудьте распределить очки характеристик.

Свободных очков характеристик 18

Сила +1

Внимание! Получено достижение ‘Давид и Голиаф: Подготовка’

Описание: Вы встали на путь Давида, но пока лишь только начали совершать свои подвиги, сражая великанов - до настоящего Давида Вам ещё далеко.

Награда: Сила +2

Внимание! Получено достижение ‘Покой нам только снится’

Описание: Вы достойно ответили на нападение другого игрока, защитив себя и свое имущество.

Награда: Урон от других игроков меньше на 0.5%

Внимание! Получено достижение ‘Убийца: Начало’

Описание: один Ваш удар прервал жизнь игрока, это путь настоящих Убийц, Вам до них далеко, но кто знает, может когда нибудь…

Награда: Урон от критического удара +1%

Все эти сообщения я пока оставил без внимания висеть в углу зрения. На успевших сформироваться рефлексах сую в один из потайных карманов набедренной повязки ножик убитого мной орка.

Получен предмет ‘ малый ножик из качественной стали’

Требования - 5 единиц ловкости носителя

Урон колющий 26-58

Урон режущий 15-36

Прочность 54%

Вес - 0.6 кг

Получен урон 28 (30 заблокировано ‘Грубой кожей’)

Второй орк времени не терял. Нанес мне, падла, удар киркой прямо по макушке, но получил ответный, правда более слабый от меня.

Вы нанесли игроку ‘Заключенный №14’ урон 22

Получен урон 2 (30 заблокировано ‘Грубой кожей’)

Грубая кожа + 1

Весь следующий бой можно описать как избиение. К сожалению, мое. Орк нашел мою уязвимость, а именно скорость. Он просто держал меня на расстоянии, нанося редкие, быстрые удары, потихоньку снижая уровень моего ХП. В общем, умер уставшим. Но свои плюсы в этом тоже есть: поднял Карму, уровень грубую кожу на два, ну и по мелочам.

*Ваша кожа состоит из камня, мечи и кинжалы вам более не страшны, однако приобретена уязвимость к дробящему урону. Режущий и колющий урон наносят урона меньше на 50% . Урон меньше чем (уровень умения)*15 не причинит вам вреда. Дробящее оружие наносит на 50% больше урона. На фоне камней вас сложнее заметить (маскировка в каменистой местности +5*уровень умения)*

Описание грубой кожи изменилось. Казалось бы, радоваться надо - колюще-режущие мне теперь не страшно! НО, кирки, которые я уверен, в шахте основное оружие, дробящий тип урона! И что-то мне подсказывает со временем уязвимость этому типу урона будет только возрастать. Шахтер на пятом уровне дал неплохую прибавку, теперь ещё меньше времени буду на добычу тратить. Интересно, а что за плюшку дадут на десятом? Размышления это конечно хорошо, но пора вставать. Никогда наверное не привыкну умирать. Раз-два, встали.

Какое чудесное утро! Солнышко светит, птички поют, гоблины торчат крики. Красота!

- Кто ж тебя такого красивого все время убивает? За руду принимают и добывать начинают, да? - не снимая свою редкую ухмылку сказал Шмобзер.

- Эм… да… - промямлил я, не зная, что ответить на неожиданный подкол.

Отношение с Шмобзером улучшилось до Неприязнь (2250)

Гоблин задался смехом. Быстро отсмеявшись сказал: говори чего пришел.

- Да вот, кирку хочу продать. - сказал я передавая гоблину свою старую кирку, с слегка просевшей прочностью.

- И у кого ты украл этот инструмент?

- Да так… Нашел. Вот, кстати, ещё кое-что. Там же было, - с

этими словами я вытащил из кармана повязки ножичек. Мне то он точно не понадобиться, нескоро я ловкость до пяти подниму

- Учти: за ворованное плачу в два раза меньше.

- Обижаете! Господин Шмобзер, ну какой из меня вор? С моей то скоростью? Да и какая вам разница?...

- Нашел, говоришь, да? Хорошо, готов тебе заплатить скажем, пять серебряных.

- Что?! Грабеж средь белого дня! Меньше чем на золотой не согласен!

- Грабеж!? Да я к тебе со всем уважением! Как другу, как постоянному покупателю скидку делаю, цену завышаю, в убыток себе, можно сказать, работаю! А ты!? Десять серебряных! Я, так и быть, оторву от своего сердца, в память нашей бывшей дружбе.

- Посудите сами, с таким кинжалом любой воин становится в три раза опаснее. Да его на этом треклятом руднике с руками оторвут! А кирка? Лучшее творение чело… гуманоидов! Само совершенство. Так уж и быть-только для Вас, только сегодня, сделаю исключение. Девяносто серебряных - красная цена.

‘Спустя час’

Уф, часа полтора часа потратил на перепалку с гоблином. За это время уже бы успел начать разрабатывать жилу. Но не могу сказать, что время было потрачено впустую.

Вы продали свои товары

‘железная кирка начинающего рудокопа’

‘малый ножик из качественной стали’

Внимание! На ваш игровой счет перечислено 34.56 с

Торговля +5

Вы смогли торговаться с НПС, имеющим огромный уровень торговли. Вы смогли увеличить цену на товар более чем в три раза

Внимание! получено достижение ‘путь к богатству: Начало’

Награда: + 1% к шансы получить скидку у НПС

Внимание! получено достижение ‘путь к богатству: бедняк’

Награда: + 3% к шансы получить скидку у НПС

Достижения определённо важные.

- Анна, хотя Альфа все-таки привычнее, что дает торговля?

- На данном уровне снижает цены у многих НПС с плохо развитой профессией торговли, увеличивает шанс заинтересовать товаром. Я ответила на Ваш вопрос?

- Да, спасибо. Ответь ещё на один, пожалуйста. Как работают скидки?

- С некой долей вероятности Вы можете приглянуться продавцу, во многом на это влияет репутация, обаяние, карма, харизма и многое другое. Как правило НПС снижают цены и показывают лучшие товары приглянувшемся людям. Полученное

Вами достижение увеличивает этот шанс. Я удовлетворила Вашу просьбу?

- Да, Альфа, спасибо.

В общем, торговля одна из самых важных профессий для практически любого человека. Достижения однозначно полезны, несмотря на низкие прибавки к шансу.

Все, распродались, теперь с чистой совестью идем в шахту!

Шахта, как всегда, встретила сыростью, затхлостью воздуха. На этот раз решил выбрать другую “кишку”, повернув налево (раньше всегда поворачивал направо). Но, как оказалось, не зря я раньше все время в самом начале поворачивал направо; левый отсек за первым же поворотом закончился тупиком - видно, не было жил - пришлось идти обратно, попутно выискивая месторождения.

В этот раз мне не повезло и спускаться приходилось все глубже. О, вот она, родимая!

‘Месторождение мутного флюорита ’

Качество минерала - низкое

Шанс найти случайный материал: низкий

Предположительный вес руды 0.2 кг

Шанс повредить материал при добыче (при текущем уровне шахтера 31%)

Прочность 1262(100%)

За работу! Минерал явно подороже кварца будет. Именно с этими мыслями я стал наносить сильные, уверенные удары по жиле.

Урон по ресурсу 87

Урон по ресурсу 82

Урон по ресурсу 92

С таким уроном я добуду этот минирал за десять-двенадцать ударов!

Урон по ресурсу 85

…

Внимание вы добыли 0.25 кг ‘мутный флюорит с маленькими трещинами’!

Шахтер +1

Сила +1

Меткость +1

Хотелось бы попробовать новый минерал и узнать его вкусовые качества, но вряд ли я смогу отломить маленький кусочек, а тратить несколько серебряных из-за любопытства - глупо. Надо восстановить выносливость. Думая так, я закинул очередную горсть кварца. Осталось приблизительно две-три порции, смотря как расходовать.

Внимание! Вы насытились.

Сытость +24%

Внимание получен баф ‘Сила кварца второй степени’

Скорость восстановления бодрости + 50%

Выносливость +4

Сила +2

Длительность 4 часа

Видимо на этот раз чуть уменьшил дозу кварца, вот и баф стал чуть хуже.

- Альфа, а если бы я съел несколько песчинок кварца, мне бы тоже баф бы дали?

- Нет, вы бы просто повысили свою сытость на несколько единиц.

- Понятно. Значит чем меньше съем, тем меньше бафнет?

- Да. Вы правы.

- Ещё вопросик. А зависит баф от состояния минерала? Ну, если бы я съел цельный кусок кварца, повлияло бы это.

- Да, конечно, но не сильно.

- Спасибо, пока все.

Удивительно, но за неполные два дня я привык к этой барышне у меня в голове. Вначале казалось дикостью, что кто-то поселился у меня в голове, а теперь удобно. И часа не проходит без вопроса Альфе. О, а вот и очередное месторождение. Конечно, я не стоял как истукан все это время.

Наблюдательность + 1

‘Месторождение яркого аметиста’

Качество минерала - хорошее

Шанс найти случайный материал : средний

Предположительный вес руды 0.2 кг

Шанс повредить материал при добыче(при текущем уровне шахтера 65%)

Прочность 7562(100%)

Прочность довольна высокая. Шанс цельной добычи низкий, конечно, но если повезет, заработаю довольно много. К тому же интригует шанс на выпадение дополнительного материала. В общем, за работу!

Урон по ресурсу 24

Урон по ресурсу 32

Что?! Почему так мало!?

- Коэффициент прочности у данного минерала очень высокий, при вашем уровне шахтера и нынешней кирке Вы не сможете наносить больший урон.

- Ага, сяб.

Тяжелый, долгий, монотонный труд, здравствуй!

Урон по ресурсу 33
Урон по ресурсу 28
Урон по ресурсу 29
…
‘спустя две минуты’
Внимание! Вы подверглись атаке не открытого Вами существа.
Получен урон 8 (75 заблокировано ‘Грубой кожей’)
Получен урон 12 (75 заблокировано ‘Грубой кожей’)
На вас была применена способность ‘Вампиризм’
У вас иммунитет к этой способности (нет крови)
Получен урон 0 (иммунитет)
На вас была применена способность ‘Вампиризм’
У вас иммунитет к этой способности (нет крови)
Получен урон 0 (иммунитет)
На вас была применена способность ‘Вампиризм’
У вас иммунитет к этой способности (нет крови)
Получен урон 0 (иммунитет)
Получен урон 0 (73 заблокировано ‘Грубой кожей’)

Умение ‘Снотворная слюна’ заблокировано (вам не требуется сон)

Пока я отходил от шока неведомая зверюга успела залезть мне на спину и начать меня то ли кусать, то ли царапать. В любом случае неприятно. Мгновенно сообразив, что руками ее не достану, я прикладывая максимальную скорость, врезаюсь спиной в скальную породу.

Внимание! Вы нанесли неизвестному существу критический урон 184

Внимание! Вы нанесли неизвестному существу тяжелейшую травму ‘Двойной перелом позвоночника’

После этого я смог спокойно рассмотреть “неизвестное существо”. Это была помесь летучей мыши с небольшой виверной. Рост у существа был немногим меньше моего, и это если не учитывать хвост. Четыре перепончатых крыла кончались двумя острейшими когтями, видимо, именно ими оно наносило мне урон. На небольшой остроугольной голове опасно выпирали два огромных клыка, два острых уха. Что странно, нос отсутствовал. Прервем мучения животинки.

Нанесен урон 56
Нанесен урон 54
…
Нанесен урон 32

Жизней у существа оказалось на удивление много. потребовалось аж восемь ударов, чтобы окончить его страдания.

И это при условии. что пору раз выпадали криты!

Внимание! Существо ‘Малый подземный даркан’ скончался от нанесенных Вами травм.

Ваша карма улучшилась!

Карма +18 (вы убили социально опасное существо)

Получен опыт 1225!

Получен Новый уровень 6!

Внимание не забудьте распределить очки характеристик.

Свободных очков характеристик 24

Сила +1

Выносливость +1

Грубая кожа +1

Внимание! Получено достижение ‘Давид и Голиаф: младший брат Голиафа’

Описание: Вы чудным образом убили существо на порядок сильнее Вас, однако до Давида Вам ещё расти и расти.

Награда: Урон по существам выше по уровню +5%

Внимание открыта новая характеристика ‘Удача’

Удача +1

Что-то мне в последнее время необычайно везет. Везение первое: на меня напало существо, все основные способности которого не могли нанести мне урон. Везение второе: я смог не только снять существо с себя, но и обездвижить его. Уверен, не нанеся я травму, даркан бы точно допинал меня, существо летающее, быстрое, повторилась бы ситуация с орком, я уверен.

Глава №4. История мира.

Тут я встал перед выбором, продолжить добывать аметист, или отнести и продать тот кошмар ночи. Через несколько минут размышлений, все взвесив, решил что тушка недо-дракона будет ценнее.

Не зная, что ценится в дарканах больше всего, я попытался унести всего и побольше. И в этот момент я действительно пожалел, что продал ножик скваряге-гоблину. Знаете ли, весьма сложно отрубать голову затупившейся киркой. К концу моего свежевания на полу осталось лишь черное как смоль тело, которое я физически из-за перегруза не мог унести в руках. Его я спрятал за большим валуном, прикрыв с боков ещё несколькими камнями. Заметить не должны. Из-за перегруза моя и так невесть какая скорость упала в бездну.

Внимание! Вы перегружены, сбросьте лишний груз, чтобы снять дебаф.

Дебафф 'Перегрузка 5 степени'

скорость передвижения уменьшена на 50%

для перемещения затрачивается на 50% больше очков выносливости.

Теперь я в два раза чаще отдыхаю и в два раза медленнее иду, слава богу, ещё кварц остался, могу без отдыха идти. Надеюсь это того стоило. Ах да, во время разделки туши открыл новую профессию.

Внимание открыта новая профессия 'Мясник'

Мясник +1

В путь!

'Спустя час'

- Что!? Какие десять серебряных и ножик? Совсем меня по миру хочешь пустить?

- Да ножик твой подорожать успел. А за это, - сказал гоблин указывая на все что я ему принес - много не выручишь…

- В общем, так, господин Шмобзер, предлагаю тебе приемлемый вариант. Я тебе крылья, без зубов и когтей, с тебя ножик и нитки.

- В дополнение с тебя 5 серебрешук и договорились. - Опять эта гнусная ухмылка.

- Вот тебе главное лю… гуманоидов без последней рубашки оставить. Держи.

Вы произвели обмен.

С Вашего счета списано 5 с

Знаю-знаю обмен далеко не выгодный, но торговаться

откровенно говоря лень. Навалилась сильнейшая моральная усталость, апатия. Я бы сейчас с удовольствием предался забвению часиков на двенадцать, но инцидент с дарканом прояснил, почему меня не тянуло в сон за два дня. Так что спать не мой выход. Разговаривать мне не с кем… а хотя, почему бы не поговорить с Альфой на отвлеченные темы?

- Я вас слушаю.

- Хм… В этом мире есть боги?

- Да. Желаете послушать легенду мира?

- Конечно! Заводи шарманку!

- Изначально была лишь Тьма. И Тьма была везде. И все было Тьмой, но как бы не сильна была Тьма, были места, в которых она на время отступала. Так появился Свет. Свет есть отсутствие Тьмы, впоследствии скажут люди. Вместе со светом появился его Первобог, истинный свет, Альфаран. В противовес ему появился, в это же мгновение, Дарксан, Первобог Тьмы, враг Света. И началась схватка длиною в миллионы лет, идеальные Первобоги не могли даже нанести несущественную царапину друг-другу. Но как бы не были они хороши, даже высшие Боги устают, ослабевают, и вот, спустя несколько миллионов лет непрерывного боя Дарксан оступился, совершил первую ошибку за весь бой, с этого момента Свет всегда чуточку сильнее Тьмы. Однако, несмотря на ошибку, Первобог тьмы не растерялся и смог нанести ответный удар Альфрану. От обоих богов впоследствии ударов, отделились части, и эти части начали трансформироваться в Первостихии. От Бога Света отделились Огонь и Воздух, от Тьмы - Земля и Вода. Из Стихий появились Первобоги: Флаергон, Фьюотион, Тверд и Текутраг соответственно. И продолжилось противостояние, названное впоследствии Созидательной битвой. Как битва может созидать, спросите Вы? Это Боги, у них все не как у людей. Боги не раз получали удары, теряя часть своей силы, отдавая ее окружающему пространству. Неисчислимое количество времени длилась Созидательная битва, никто не знает, что заставило богов ее прекратить, но как только они это сделали, Мир Нейроны предстал перед ними во всем своем великолепии: миллиарды звезд украшало небо - это брызги крови Света, между ними была прекрасная своей загадочностью тьма - куски плоти Тьмы, земная твердь под ногами и горы, взобраться на которые не под силу ни одному Гарду - дар Земли, прекрасный, свежий воздух и сильнейшие ураганы - преподнес Воздух, бездонные океаны и чистейшии озера - слезы Воды, вулканы и вечные огоньки - остатки Огня. Углядели боги, что они сотворили, но чувствовали, что чего-то не хватает в этом мире; он был безжизненен. Боги решили это исправить. Так началась эра

Творений: каждый из Богов хотел создать расу лучше чем у других, превосходящую другие. Так появились эльфы, люди, гномы, орки и все остальные расы. После эпохи Творений зажили разумные в мире и согласии, не ведая ни войн, ни голода, ни страха. Это время назвали Золотые века, но как всегда что-то пошло не так. В мире появилась новая сила Хаос с его Первобогом, чье имя нельзя говорить, Хаос вкрадывался и укреплялся в душах людей, заставляя совершать ужасные поступки. Множество рас было стерто с лица земли в первые же дни Пришествия Хаоса, и не осталось бы в Нейроне ни единого разумного, если бы не вмешались боги. Объединившись, забыв старые обиды, они сплотили все расы, очистили их сердца от скверны и повели в войну против Хаоса всех разумных всех рас единым фронтом: гномы создавали оружие, которому сейчас нет равных, люди тренировали магов, способных одной мыслью уничтожать целые города, эльфы - лучников, способных стрелять на несколько километров, попадая всегда точно в цель, разя всех своих противников, орки - воинов, стоящих в одиночку целой армии, трудились все расы, создавая великолепные способы войны с хаосом. Совместными усилиями, спустя три сотни лет напряженной войны, Боги на время извергли Хаос в Небытие, но частички его и по сей день остались в разумных, заставляя совершать тех ужасные поступки. Первобоги тоже понесли ущерб; война потратила большую часть их сил, им пришлось вернуться в Усыпальницу Богов. И никто не знает когда они вернутся, известно лишь одно - когда вернутся они - придет Истинный хаос, и их противостояние, отложенное на века, продолжится с новой силой. - Альфа на секунду остановила свой рассказ - Те Боги, что есть сейчас - это лишь простые смертные, которым хватило сил и наглости взойти на пустующий Олимп и вкусить чуточку божественной силы. Новые боги черпают силу не из своих стихий, многие их даже не имеют, а из детей богов, то есть, вас, смертных, ваша вера придает им сил, толкает на новые свершения. Борьба за вашу веру - вот, единственное развлечение и занятие нынешних богов.

- Впечатляет.

Практически дошел. Где-то тут, кажется, за тем валуном. Конечно, я не сидел на месте! Апатия апатией, а сестренку спасать надо. Кирку в руки и вперед, добывать аметисты. Тушу решил оставить, гоблин говорит что несмотря на редкость и высокий уровень твари сбыть материалы будет сложно, так что много не заработаю, лучше потрачу время на добычу.

Урон по ресурсу 30

…

‘Спустя час’

Внимание! вы повредили материал!

Внимание! Вы добыли 0.1 кг ‘пыль чистого аметиста хорошего качества’!

Внимание! Вы добыли случайны материал 68 г ‘мутный кристалл топаза среднего качества’

Шахтер +1

Удача +1

И вот не скажешь повезло мне или нет. С одной стороны, с аметиста наверняка выручил бы немалую сумму, с другой - топаз ценный минерал, его стоимость должна быть выше, вдобавок, я теперь восстановил свои запасы еды (весь кварц я истратил до этого для восхождения и непрерывной добычи аметиста). Я начал движение вглубь пещеры, рассортировав все свое богатство по карманам набедренной повязки. На пути пару раз встречались гуманоиды, но при их приближении привычно я замирал; меня не замечали, что неудивительно, с моей-то маскировкой. Медные месторождения, даже приемлемого качества, пропускал. С минералов, даже с учетом поисков наверняка можно выручить больше.

‘Спустя два дня’

За два дня не произошло ничего, что могло бы выбиться из серых будней шахтера; добыл руду, продал, пошел обратно в шахту. За два дня поднял Наблюдательность на 1, Силу и Выносливость на два, шахтера на 3, один раз чинил кирку и кинжал, как следствие, поднял Ремонтника с Кузнецом на 1, прячась от случайных прохожих, поднял Маскировку на единичку. Вроде все. За два дня я успел добыть без происшествий восемнадцать месторождений различных минералов. К сожалению, мне больше не везло, дополнительные материалы не падали. Альфа сказала, что “средний” шанс это чуть больше процента, так что не удивительно почему я не добыл больше дополнительных материалов. Баф за аметист порадовал:

Внимание! Вы насытились.

Сытость +39%

Внимание получен баф ‘Сила истинного аметиста’

Скорость восстановления бодрости + 75%

Выносливость +8

Сила +6

Интеллект + 5

Длительность 6 часов

Ах, да, совсем забыл сказать. Я разобрался, что дает ‘Чувство камня’. По-видимому, мне всего-навсего не хватало интеллекта для включения данного умения.

Где-то через час после того как я добыл аметист, у меня кончилась бодрость и я съел достаточно большую горсть аметистовой пыли. Первые минуты все было как обычно, но потом у меня в груди неожиданно появилось странное, щемящее чувство, что где-то рядом есть Дар Матери, а в голове - осознание, что этот дар мне поможет, и что под даром подразумеваются драгоценные минералы. Именно благодаря этой способности, которую, кстати, поднял до четырех, я сумел сократить время поиска месторождений и добывать более ценные виды камушков. Теперь могу похвастать суммой на моем счету, превышающей два золотых, но этого все равно мало - для того, чтобы спасти сестренку, нужны миллионы. При нынешнем курсе 1 з к 5 долларам, я навряд ли помогу ей в ближайшие месяцы. Мне ещё из тюрьмы выйти надо. Но ничего, главное не терять веру и стараться, стараться!

Все свободное время разговаривал с Альфой, чтоб не сойти с ума от монотонной работы. Узнал много нового, в частности, что в Нейроне можно было создать своего бога, из ниоткуда, “веруя в него всем сердцем и душою”, возводя храмы пока ещё не существующему божеству, жертвуя баснословные суммы денег, и это неполный список действий для создания божества. Можно верить в существующих. Своих приспешников боги одаривают различными плюшками, в зависимости от того в какого бога веришь, вернее, от того покровителям чего твой бог является. Большинство воинов верят в Ареса, покровителя сражений, он благословляет своих жрецов увеличивая их силу и выносливость. Элуна, покровительница природа и эльфов, одаривает своих приспешников повышенным интеллектом. Хеандар (не повезло чуваку с именем) собирал под своим крылом некромантов, даруя им сильнейшии заклинания магии Тьмы. Триагон, покровитель всех моряков, защищает от неприятностей на водном пространстве. В Беару, как правило, веруют маги, не готовые вступать в перепалку Света и Тьмы, но жаждущие “стать умнее”.

Узнал, что в доказательство своей правдивости можно призвать бога в свидетели, что любой человек в теории может стать богом, что Нейрона больше нашего мира в десять с лишним раз, что 60% ее неизведанно, что все умения эволюционируют и нет предела совершенству, любой, навык профессию, характеристику можно повышать до любых значений и ещё много очень важных, но не столь интересных вещей…

Почем я пишу это сейчас, а не, скажем, через три дня? О, тут все элементарно, можете меня поздравить. Меня взяли в плен.

Статы на момент окончания 4 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Уровень 6
Опыт (340/5000)
Карма +49(положительная)
Очков здоровья 415
Манны 28.5
Очков выносливости 100% (260)
Сытость 100%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 5
Интелект 3
Мудрость 3
Сила 26
Выносливость 26
Вторичные:
Наблюдательность 5 (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эфект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Меткость 4
Удача 2
Свободных очков характеристик 36
Умения
Грубая кожа: (пассивное умение) уровень умения - 6
*Ваша кожа состоит из камня, мечи и кинжалы вам более не страшны, однако приобретена уязвимость к дробящему урону. Режущий и колющий урон наносят урона меньше на 50% . Урон меньше чем (уровень умения)*15 не причинит вам вреда. Дробящее оружие наносит на 50% больше урона. На фоне камней вас сложнее заметить (маскировка в каменистой местности +5*уровень умения)*
Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 4
*Вы ощущаете камень на расстоянии (10м*уровень умения)*
Профессии
Шахтер 8 (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
Кузнец 3
Ремонтник 4
Изобретатель 2

Мысли гг: Ух ничешуя себе, я че, Рогой могу стать? Хотя куда мне с моей-то ловкостью?! Да и невидимость "слабая". Но все равно прикольно, представляю как я такой огромный пяти метровый великан появляюсь из ниоткуда сокрушаю армию противника и ухожу в никуда. Харктеристики, пока поэкономлю - это мой вклад в будущее, как никак. А вообще, перс вродь ниче такой получается, просто ах... какой физ. танк, но что с магией делать? А я магов еще не видел, может они редкие, что Альфа? то самый часто выбираемый класс в Нейроне? Ну, прорвемся!

Глава №5. Рабство, часть первая.

Как это произошло? ответ “не знаю” вас не устроит да? Ну, попробую описать…

- Тот самый перспективный новичок про которого говорил Шмобзер, здравствуй есть минутка? - из ниоткуда появился улыбающийся мускулистый орк.

- Мама учила не разговаривать с незнакомыми людьми, - буркнул догадываясь, что ничем хорошим разговор с орком не закончиться.

- Так ты не волнуйся, познакомимся.

- Что-то мне не хочется заводить новые знакомства, интровертом наверное стал.

- Кончай этот спектакль, Лысый, вали его да и все, нам ещё троих повязать надо - буквально из воздуха вышел темнокожий эльф. (И кто только эльфов для работе в шахте берет!?)

Нет, ну вот не могли мне дать спокойно пожить. В тот меня не сильно интересовало почему я не вижу у них над головой, ни имен, ни уровня, вообще никакой информации не вижу, только вопросительные знаки, а зря…

Думая, что боль минует меня из-за брони пытаюсь повторить прошлый ход с резким ударом кирки в живот.

Получен урон 2322 (превышен предельный порог урона, умение ‘Грубая кожа’ заблокировано)

‘Жуткая боль прикрывает собой поток мыслей’. (на самом деле у Кирилла в запасе огромное количество междометий, которых он не боялся использовать, но не в книге же!)

- Альфа?! Что это? Почему ТАК больно?

- Сожалею, но при смерти от урона превышающего (2*здоровья персонажа + 1000) к заключенному применяется наказание болью, чтобы не было попыток суицида и чтобы исключить возможность легкой прокачки. Я ответила на ваш вопрос?

- Да, спасибо. - выдавил я из себя.

С невероятным внутренним усилием, сжимая волю в кулак, открываю глаза.

Грубая кожа +2

Выносливость +2

Внимание! Получено достижение ‘Паладин: начало’

Вы попытались атаковать игрока с невероятно низкой кармой, но потерпели поражение. Тренируйтесь, посвятите жизнь свету, и тогда, возможно, все приспешники Тьмы преклонят перед Вами колено.

Награда: Интеллект +1

Внимание! Карма достигла 50! Теперь Вы официально добрый, гордитесь! Репутация с нейтральными и добрыми НПС +500

Репутация с злыми НПС -500

Удача +1

Все первичные характеристики +1

Не успел я прочитать пары строк, как сквозь боль услышал отрывки диалога. - - Принимай! - гаркнул обладатель низкого, басистого голоса.

- Тяжелый, зараза. Что за раса такая? Кого только я не видел, но чтоб кусок руды - то впервые. - жаловался обладатель грубого, низкого голоса. - слушай, может его слабенько ударили, вон уже практически очнулся глаза открыл, остальные по пять минут в себя приходят.

- Хоть раз было чтобы Старшие ошибались? - грозно пробасил чернокожий орк

- Нет, но…

- Никаких “но”! Делай свою работу и все!

После этих слов меня поволокли молча, в глубь пещеры. Сыпались оповещения о получении урона, заблокированного ‘Грубой кожей’ видимо моя спина собирала все камушки и кочки неровного пола шахты.

Спускались мы невероятно долго, первое время я пытался запомнить путь наверх, но спустя час бросил это занятие, ну не может моя память уместить столько информации. Зато я смог хорошенько рассмотреть своих похитителей, ими были два орка, разного цвета кожи, с огромными клыками. И, в отличие от остальных обитателей шахты, что я видел, были одеты. Спину прикрывал плащ из меха и кожи, смотрящийся весьма нелепо, грудь - легкая кожаная кираса с металлической вставкой посередине, ноги были закрыты от ударов юбкой на манер римских легионеров. Орки смотрелись грозно, особенно чернокожий, во многом благодаря огромной алебарде у него в руках. За время нашего пути я несколько раз пытался хоть что-то предпринять, но все мои попытки были тщетны; орк держал меня стальной хваткой, не позволяя не выбраться, ни нанести урон, ни даже покончить жизнь суицидом. Все что мне оставалось - ждать.

Некоторое время спустя пришло оповещение о поднятие уровня ‘Грубой кожи’. Ну хоть что-то хорошее, не представляю как я бы качал это умение, если чтобы прокачать на единичку, мне потребовалось непрерывно получать урон в течение часа. Хоть какие-то плюсы…

- Уф, дошли, тяжелый гад, нет бы выбрать себе расу нормальную какую, гнома или хоббита - все бурчал краснокожий

орк.

Наше место назначение ничем не выделялось от окружающей обстановки. Это было длинное, ничем не примечательное ответвление в шахте, уходящее далеко вниз. При условии, что за “что-то необычное” не считается огромный мускулистый орк с вопросительными знаками над головой и какая-то кровавая пентаграмма в которую меня насильно поставили, что мне сразу же не понравилось, я конечно не надеялся на легкую смерть, но пентаграмма не может обозначать что-то хорошее...

Внимание! Ваша точка привязки изменена. Теперь вы будете возрождаться в этом месте!

Внимание! На вас наложено условно неснимаемое заклятье ‘Заклятье Вариосса’

Нет! Нет! Ну почему со мной! Мне захотелось выть от ужаса, в голове сразу молнией пронеслось воспоминание о боли смерти, о той палитре чувств, пронизывающих меня.

- Значит слушай сюда, Булыга, подходящий у тебя ник, - после этой фразы орк улыбнулся, открывая огромные, желтые клыки. - Так о чем это я? Ах да, значит слушай, будешь работать на нас, шахтером, Шмобзер предполагает, что у тебя из-за расы к этому умения хорошие есть. Все по-честному мы тебе - охрану, кирки хорошие, одежду, еду с тебя каких-то восемьдесят процентов добытого, а целых двадцать процентов мы будем перечислять тебе на счет, ввиде золотых, лады?

- Да пошли вы! - если я буду получать только пятую часть я не успею спасти сестренку.

- Неправильный ответ - орк скривился, будто проглотил лимон - я же хотел по-хорошему, может подумаешь получше?

Если бы я мог плюнуть ему в лицо, я бы так и сделал, но жидкости в моем организме нету, и наверное не будет.

- Понятно. Тоже из буйных значит. Вот тебе понравилось умирать? А представляешь если это будет происходить непрерывно? Представляешь, какую гамму чувств ты будешь ощущать? Пробрало?

В последствие мне будет стыдно, за страх, проявленный мной в тот момент, но не тогда. Тогда меня действительно пробрало. Тем не менее, я нашел силы в себе отодвинуть страх на второй план и стойким, каменным голосом ответить:

- Убивая меня непрерывно вы наверняка опустите свою карму ниже плинтуса, надо ли это вам? Может я пойду? - что я несу?

- Насмешил, никуда ты не пойдешь пока не отработаешь у нас свои, сколько там? Десять тысяч золотых, кажется. Насчет кармы, она у меня настолько настолько низкая, что пора сотен убийств ее не сильно уменьшат. Теперь согласен? Или ещё пару раз убить?

Для наглядности так сказать.

Не знаю, что за чувство было сильнее в тот момент, ярость на себя, за то что слаб, ярость на жестокий мир, на орка, на сестру, влезшую в неприятности или страх боли, очередных смертей, предрешенности.

- Я… Я, согласен… - выдавил я из себя медленно голосом полным отчаяния.

- Вот и молодец. Держу сумку и кирку. Все просто: добываешь руду кладешь ее в сумку, там же, в сумке, будут изредка появляться одежда, еда - вообщем все необходимое. Сбежать даже не думай, заклятие не позволит, от работы не отлынивай, наказание все то же - смерть. - с этими словами орк вручил мне необычную, красивую сумку со стразами и крепкую, даже на вид, блестящую кирку.

Получен предмет 'шахтерская сумка из паутины большого паука-шелкопряда '

Начертание:

Астральная связь

Астральное хранилище

Крепкость

Прочность

Требования - 20 единиц силы носителя

Требования - 20 единиц выносливости носителя

Количество ячеек: 80

Уменьшает вес всего помещенного в сумку на 98%

Уменьшает объем всего помещенного в сумку на 60%

Прочность 99%

Вес - 2.45 кг

Получен предмет 'шахтерская кирка из закаленного стрнила, с прочной рукояткой из черного дуба'

Начертание:

Шелковое касание 3 степени

Сила 2 степени

Требования - 20 единиц силы носителя

Требования - 20 единиц выносливости носителя

Урон по ресурсу 120-210

Дробящий урон 35-65

Уменьшает шанс повредить ресурс на 45%

Сила +10

Прочность 98%

Вес - 8.2 кг

Сказать, что меня поразили предметы - не сказать ничего, я уже подумал, что мне дадут старую, ржавую кирку и потрепанную дырявую сумку, а то что предоставили мне смело тянет на

несколько тысяч золотых. Да с такой киркой скорость добычи возрастет в несколько раз, благодаря волшебной сумки, не надо будет подниматься наверх, сдавать руду и возвращаться, месторождения из-за глубины должны быть покруче. Я воодушевился: все не так у плохо как кажется на первый взгляд.

- О, вижу удивлен. Нравиться презент? Барон заботится о своих подданных, даже если они не хотят быть его подданными - орк снова улыбнулся, демонстрируя клыки.- Учти если что-то сделаешь с сумкой, тысячу жесточайших смертей тебе назначу! Кирку, когда прочность ниже шестидесяти процентов опустится в сумку положишь, ее починят, подлатают, потом вернут, или что-то похожее взамен отдадут. Вроде все сказал. - дал последнии указание орк после чего, дав мне пинка под зад (в прямом смысле!) отправил в шахту.

Глава №6. Рабство, вторая часть.

Так вроде я все вам рассказал, ничего не забыл. Тогда вернемся к повествованию. Как только я оказался в пещере, я не стал сразу добывать руду, месторождения которой я кстати говоря, даже не видел, а решил осмотреть все кишку, со всеми ее ответвлениями, потратил на это дело добрые четыре часа, с моей-то скоростью, зато теперь я знаю место моего обитания, пока ещё не как свои три пальца, но примерные очертания представляю. Выглядела моя маленькая пещера как рогатка, с небольшими повсеместными ответвлениями, длиной от нескольких до сотни метров. Как оказалось, я не единственный заключенный в пещере; вместе со мной отбывал свое наказание гном. Признаться, сначала я его довольно сильно испугался, но как оказалось зря.

- Выходи, чего встал? Думал я тебя не замечу? - сказал гном, заметив меня скрывающегося за камнем, - не бойся, не обижу!

- Эм… Привет!?

- Ага, здравствуй, значит ты новичок?\

- м…

- Можешь не отвечать, в шахте всегда работает двое, какая бы ни была маленькая кишка. Политика Барона! - гном уже отвлекся от своей работы и поднял указательный палец вверх. - А что за раса у тебя такая? Первый раз вижу, случайно что ли выбрал? - гном уставился на меня, приподняв бровь.

- Озогревы.

- Да что мне твое название?! Ты мне лучше скажи плюсы какие, минусы.

Я понимаю, что вот так, доверяясь первому встречную могу совершить ужасную, просто фатальную ошибку. Но, смотря на улыбающееся, мирное лицо гнома, не удержался. В конце концов, если он не врет, мне с ним ещё несколько месяцев точно, а то и больше, срок мотать. Проявить недоверия сейчас - значит испортить отношения с самого начала

- Из плюсов - больше очков характеристик за уровень, огромные коэффициенты на силу и выносливость, но ужасно низкие на остальное. Быстро развивается шахтер. Вроде все.

- Ну для первого раза достаточно, у гномов тож считай, сила и выносливость в плюсе, остальное страдает, шахтер тоже хорошо качается. Артем, будем знакомы! - улыбающийся гном протянул мне руку сняв рабочую перчатку.

- А меня лучше по-игровому - Булыга. - сказал я и, ещё с недоверием пожал руку.

Внимание! Вы добавили игрока ‘Заключенный №8

(сисидержатель)' в свой список друзей.

Видимо, несмотря на все попытки, я все же не смог сдержать смех, потому что гном покраснев буркнул: на радостях ник придумывал, да и прошлый мой напарник сказал, что поменять его можно. Оказалось - нельзя!

- Ой, ладно Артем так Артем, мне без разницы.

- У тебя шахтер и наблюдательность насколько прокачены?

- Секунду, ща посмотрю. - я залез в меню персонажа, - шахтер - восемь; наблюдательность - пять. А что?

- Плохо, очень плохо. Зря тебя так глубоко определили, ни одного месторождения не заметишь… - вздохнул гном

- Ну, у меня умение есть умение, чувство камня называется, оно позволяет ощущать минералы, руду на некотором расстоянии от меня.

- Братишь, да ты крут! А какие там ограничение по способности?

- Пока не знаю. Только с моим низким интеллектом она не работает. - растроил я сразу гнома

- Тьфу ты, - сплюнул коротышка, - я уже обрадовался.

- Да погоди ты, интеллект то я поднять могу, аметист только нужен ну или пыль его, у меня закончилась

- Другие камни подойдут? Аметиста тут мало, глубоко слишком.

- Не знаю, но среди всех камней что я ел только аметист плюсовал к интиллекту.

- Стоп! Так ты их ЖРЕШЬ!?

- Д-да…

- Так они же твердые?

- Я не замечаю, у меня они таят во рту. Кстати довольно вкусные, кварц только не понравился - слишком сладкий на мой взгляд, - ошарашил я гнома.

За такой дружелюбной беседой время пролетело незаметно. От коротышки я узнал много нового, важного и интересного. Узнал, что Старшие, которые заведуют тут всем - опасные преступники, изначально, Альфа ссылала в виртуальную тюрьмы самых отмороженных, с пожизненным сроком, выставляя тем миллион на ценнике свободы, но такая тактика не оправдала себя: на рудниках устраивались побоища, организовывалась преступность. Поэтому Альфа, поняв свою ошибку, начала отправлять в VR тюрьму только тех преступников, у кого были смягчающие обстоятельства. Но прежние заключенные то остались! Барон и его приближенные как раз из таких. Первое время они, мяли под себя всех, заставляли работать на себя, забирали все, но такая тактика себя не оправдала, заключенные

не старались, выдавая несколько серебряных в день, что естественно не устраивала бандитов. Барон и его окружение, не были глупыми и смогли придумать а главное организовать целый цех по добыче руды.

Невольные мастера (не всем же в шахте копаться) производили кирки, сумки, одежду, еду. В шахте была организована огромная кузница, целая столовая, и швейный зал. Начертатели зачаровывали одежду и оружие. Специальные охотники, как правило приближенные Барона, искали монстров или закупали на аукционе, через Шмобзера необходимые материалы для производства. Шахтеры непрерывно добывали руду, обеспеченные всем необходимым.

Как сказал мой напарник, у нас с Бароном некий симбиоз: он бы в шахте лет десять копался бы, добывая необходимое количество руды, и мы не смогли бы работать также продуктивно, если бы он не организовал этот “цех”. На мой вопрос: “ А почему бы тогда это все мирно не сделать, раз все так хорошо? Зачем силком?” Гном ответил: “ А ты бы согласился? Да и сюсюкаться с каждым, не в их интересах. К этому же проклятье все равно вешать надо: сумка и кирка дорогие, так чего тратить время зря?”

Узнал, что мой напарник в шахте у Барона второй месяц, что он за все время заработал восемьсот золотых, больше половины, правда стоил маленький алмаз, выпавший случайным материалом. Гном считает это большой удачей, я - теорией больших чисел. За время работы гном поднял Шахтера и Наблюдательность свыше сорока, что, по его заверениям, невероятно высокие значения для нескольких месяцев игры

Статы на момент окончания 6 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Уровень 6
Опыт (340/5000)
Карма +67(положительная)
Статус: Добрый
Очков здоровья 430
Манны 42
Очков выносливости 100% (290)
Сытость 100%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 6 (+1)
Интелект 6(+2)
Мудрость 4(+1)
Сила 28(+2)
Выносливость 29(+3)
Вторичные:
Наблюдательность 5 (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эфект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 4 (+2)
Меткость 4
Свободных очков характеристик 36
Умения
Грубая кожа: (пассивное умение) уровень умения - 9 (+3)
*Ваша кожа состоит из камня, мечи и кинжалы вам более не страшны, однако приобретена уязвимость к дробящему урону. Режущий и колющий урон наносят урона меньше на 50% . Урон меньше чем (уровень умения)*15 не причинит вам вреда. Дробящее оружие наносит на 50% больше урона. На фоне камней вас сложнее заметить (маскировка в каменистой местности +5*уровень умения)*
Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 4
*Вы ощущаете камень на расстоянии (10м*уровень умения)*
Профессии
Шахтер 8 (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
Кузнец 3
Ремонтник 4

Изобретатель 2

Мысли гг: в статусе написанно добрый. Может маме чтоли пойти сказать, она похвалит. Эх, быстрее бы грубую кожу до десяти апнуть, может какю-то плюшку дадут?... Тепеь я не такой тупой как раньше: в интелексте вон, твердая шестерка!

Интерлюдия №1

За круглым деревянным, что весьма странно в двадцать первом веке, столом собрались восемь высокопоставленных людей в классических, черных костюмах. Это были единственные люди которые могли напрямую воздействовать на Игру, выше них не было никого, кроме Альфы, разумеется.

- Что у нас на повестке дня сегодня? - Бархатным голосом спросил статный, брюнет в элегантных очках.

- Предлагаю решить вопрос эксокмикации при дезинкривсированном липриге у игроков. - этот голос принадлежал низенькому, профессору, с большим, животом.

- Проблема безусловна важная, профессор, но не нужно на ней зацикливаться, необходимые распоряжения уже выданы Альфой отделу Опытов. - это фраза принадлежала самому молодому, но отнюдь не самому глупому человеку среди собравшихся - Ко всему прочему, мои люди работают над этой проблемой, прикладывая достаточное количество сил.

- Но…

- Никаких, но у нас ещё множество не менее важных проблем.

- Продолжим, - опять взял слово брюнет - мистер Пафиндор, может Вам есть что сказать?

- А? - растерялся глава отдела Аналитики, его совсем недавно включили в Совет и он ещё не привык находится среди столь уважаемых и почитаемых людей, - да-да конечно. Согласно нашим данным, несколько десятков рас в Нейроне не используются игроками, число аватаров данных рас не превышает несколько сотен. Список рас на экране.

- Если я не ошибаюсь все перечисленные расы имеют преимущество на высоких и сверхвысоких уровнях, верно? - старческий голос принадлежал основателю совета, величайшему человеку, отцу Нейроны, ее главному редактору.

- Да-да, все верно.

- Ну так в чем проблема? Что Альфа думает по этому поводу?

- Альфа говорит, что расы итак достаточно сбалансированы, - на этом моменте новичок запнулся, - и их изменения могут пагубно повлиять на баланс.

- Хм… Ну, сделайте расам небольшую “плюшку” как говорят геймеры, а потом ее заберете, когда игроку прочувствуют все прелести расы. Мне ли вас учить?!

- Да-да, конечно, непременно так и сделаем, оформим все в лучшем виде. - засуетился новичок и начал жирными толстыми пальцами набирать на встроенном в руку импланте, вероятно уже

раздавая указания своему отделу.

- Далее систематизаци криогенной инженерии…

‘Совещание состоялось за две недели до включения Кирилла в игру’

Глава №7. Сила!

Теперь я точно не увижу света, даже игрового в течение нескольких месяцев

С этими мыслями я пошёл искать первое месторождение, находясь под бафом от съеденного аметиста, который услужливо предоставил гном. Несмотря на повышенный интеллект, щемящего чувства в груди не возникала, я не мог найти месторождение.

Это оказалось сложнее чем я ожидал. Нашел только спустя полчаса, видимо то ли интеллекта мне недостаточно, то ли уровень умения низкий. В любом случае и то, и, то качать надо.

Чувство камня +1

'балахитовая руда среднего качества с малыми вкраплениями истинного хрусталя высокого качества'

Качество руды - среднее

Качество минерала - высокое

Шанс найти случайный материал: выше среднего

Предположительный вес руды 2.3 кг

Предположительный вес минерала 0.1 кг

Содержание балахита в руде меньше 1%

Шанс получить минерал 'истинный хрусталь высокого качества' при добыче - выше среднего

Прочность 65928(100%)

Вообщем, если по-простому то жила двойная, есть и руда, и минералы. Альфа говорит, что балахитовая руда применяется для какого-то вида магических доспехов и стоит довольно дорого (приблизительно несколько тысяч за килограмм). Но фраза "менее процента" меня все равно печалит. Эм, стоп! Что?! Свыше шестидесяти тысяч прочности!?

Урон по ресурсу 12

Урон по ресурсу 20

Урон по ресурсу 18

...

Да я одну только жилу дня два прорабатывать буду! Спокойно Кирилл, наберись терпения. Это только на первых порах так. - успокаивал я себя. Черт бы побрал этот коэффициент прочности!

Только сейчас я прочувствовал весь ужас работы шахтера - скуку, убийственную и монотонную. Через час вошел в ритм и мог спокойно размышлять, не отвлекаясь на дребезжащие звуки удара кирки о камень. Решил предаться ностальгии, вспомнить детство, понять, что привело к этому роковому дню.

Первые воспоминания начинаются со старшей группы детского сада. Вот я играюсь в песочнице, вот сподвигаю друзей на какую-то новую интересную игру. Вот улыбающаяся мама, мой первый день рождения мне, к удивлению, запомнилась лишь его начало: проснулся, как обычно, рано и мама мне подарила большого (по тем временам) робота, кажется, Оптимус Прайм или как-то так. От детства осталось не так много воспоминаний. Зато из школьной жизни их неимоверно много, начиная с первого класса. Первое воспоминание о сестренке, первая оценка, первая драка, снежки после школы и многое другое. У меня множество негативных воспоминаний осталось от первой школы, я был слишком экстравагантен, привлекал к себе излишнее внимание, за что меня другие ребята не особо жаловали, у меня постоянно происходили драки, междоусобицы. Третий класс есть яркое воспоминание первой двойки, по русскому языку, мне было донельзя обидно, успокоила мама; объяснив, что это не так страшно. Пятый класс переезд, новая школа, новые знакомства. Я смог по достоинству себя проявить, перестал быть изгоем, стал частью коллектива. С этого времени я полюбил учебу. Сложно было передать с каким счастьем я получал новую пятерку, и с какой печалью возвращался домой принося двойку. С каждым годом я все больше и больше уделял времени учебе, меньше проводил времени с друзьями. Сестренка же наоборот, уделяла школе все меньше внимания. Как я себя корю за то, что не пресек тогда эту вольность, не заметил ее.

С самого детства мы с сестрой отличались как огонь и вода. Это было понятно с первого взгляда. Несмотря на это мы были неразлучны, дружины, поддерживали друг-друга в трудную минуту, могли выслушать, дать совет. Я помогал ей с уроками, учебой, спасал от учителей. Она в свою очередь припрягала своих друзей если вдруг на меня “наезжали“ в школе. Это были чудные времена. Я рос несколько раз был награжден премией губернатора Московской области, участвовал во многих конкурсах, олимпиадах. Сестра пошла в спорт - как результат несколько раз была призером России по карате. Время шло родители не могли нарадоваться: умный, воспитанный сын, благопристойная, красивая и спортивная дочь. Годы шли, я поступил в ФизТех, но покидать родительское гнездо пока не планировал - учеба съедала все мое время, а в кармане - пусто.

Это произошло весной этого года. Вечер. Обычный вечер. Я вернулся домой, как всегда, поздно, часов в десять и сразу заметил на лицах родителей волнение.

- Что случилось? - спросил я у них. Твоя сестра опять шляется непонятно где, на звонки не отвечает. Я вздохнул, очень на нее

похоже.

- Что у нас сегодня на ужин?

- Сердечки папа приготовил, с картофельным пюре, все как ты любишь, иди садись. Сейчас разогрею.

Критический урон по ресурсу 132

Шахтер +1

Меткость +1

Сила +1

Чертовы оповещения! Сбили с мысли! Почему все в один момент наволилось?! Воспоминание, на которое я настроился, которое было так близко, улетучилось, оставив после себя лишь легкое послевкусие разочарования. Так, надо отвлечься.

О, новый баф от меткости.

Меткость 5

Дополнительный шанс крит удара +0.2%

Не сказать, что эти две сотых процента что-то изменят, но и то хлеб.

Дальше долбил руду уже не предаваясь воспоминаниям, а пытаясь составить план дальнейших действий. Но ничего не выходило, или план был невозможный или он, в сущности, состоял из одного действия - долбить руду.

Закончилась выносливость, надо отдохнуть. Еды в виде камней теперь нет, приходиться тратить время и отдыхать, что там с жилой?

Прочность 52638(79%)

Ещё каких-то четыре-пять подходов, и я закончу выработку этого месторождения и перейду к следующему. И то с учетом, что бодрость я тратил экономно, бил с небольшими, промежутками, в пол силы.

‘Спустя полчаса’

Выносливость +1

Не могу сказать что лежать на камнях приятно (даже если ты сап по сути огромный, ходячий камень), но я хотя бы отдохнул. Морально. Смог спокойно собраться с мыслями. Большая часть мыслей была посвящена очкам характеристик. Я все никак не могу решить нужно ли мне их копить или в спокойной обстановке, их с должным разумением вложить, их. С одной стороны, если потрачу сейчас, скорость добычи возрастет на порядок, с другой - скорость их набора упадет и в будущем я буду уступать по очкам характеристик другим игрокам. Так ни к чему не придя поднялся и продолжил работу.

Урон по ресурсу 28

Урон по ресурсу 31

…

Видимо сказывается подросший шахтер и сила.

‘Спустя час’

Сила +1

Внимание! Нанесен сверхкритический урон по ресурсу: 836

Удача +1

Меткость +1

Внимание! Вы активировали обвал! Внимание рекомендуем покинуть это место!

Пока я читал оповещения, послышался скрежет. Я уже хотел было убежать, поняв, что дело пахнет керосином, но куда там мне с моей скоростью?! Огромная куча камней, или даже глыб, уже падала на меня сверху. Я попытался прикрыться от камней руками. Но позже я понял, что это была ошибка.

Нет-нет я выжил, не знаю, помогло ли тут то, что я прикрыл голову или нет. Что же тут тогда плохого? Вроде выжил, все должно быть хорошо. Но я нахожусь под несколькими тоннами камней! И находиться буду долго, судя по всему: сытость траться долго. Ладно, пока вернемся к плюсам, их хоть немного, но они есть нельзя же быть пессимистом. Приходило огромное множество оповещений вроде:

Получен урон 0 (112 заблокировано умением ‘Грубая кожа’)

Получен урон 0 (133 заблокировано умением ‘Грубая кожа’)

Перелистывать их замучился, чуть не проморгал самое важное

Внимание! Ваше умение ‘Грубая кожа’ эволюционировало в умение ‘Каменная кожа’

Каменная кожа

Уровень умения: 1

Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.

Текущая порода:

Гранит: 58%

Глина: 36%

Мрамор: 6%

Бафы:

Сила +5

Ловкость +1

Выносливость +1

Сопротивление магии воды +34%

Естественная броня 200

*Резист к колющему и режущем*у урону: 72%

Дебаффы:

Уязвимость к дробящему урону 121%

При получении дробящего урона шанс 20% получить травму соответствующую силе удара.

Уязвимость к магии ветра 35%

Работает способность, ещё десять минут назад глины на несколько процентов больше было, а гранита меньше. Ах, да, минусы нового “тела” видны уже сейчас:

Здоровье 286/455

На вас действует дебафф ‘легкое дробление левой руки’

-15% подвижности этой конечностью

-5% ловкости

Длительность: 5:43:23

На вас действует дебафф ‘легкое дробление левой кисти’

-10% подвижности этой конечностью

-5% ловкости

Длительность: 5:43:45

На вас действует дебафф ‘среднее дробление правой руки’

-35% подвижности этой конечностью

-10% ловкости

Длительность: 15:44:11

На вас действует дебафф ‘среднее сотрясение головы’

-25% интеллекта

-15% мудрости

-10% координации движений

Длительность:1:23:44:02

Но я не думаю, что мне это помешает в ближайшее время: не выберусь из цепей камней. Остается только размышлять, так что там насчет очков харак… В этот момент мне пришла гениальная по своей простоте мысль: вложить все очки характеристик в силу, жертвуя выносливостью. Может выйдет из этого что-то путное. По моему замыслу, я должен был получить огромную силу и, используя ее, выбраться, но все пошло немного не по плану.

Сила 28 + 72 = 100

Внимание! Получено достижение ‘Силач: начало’

Описание: вы обрели недюжинную силу, по сравнению с обычными смертными, но пока не способны на большее, чем охмурять девушек своей горой мышц.

Награда: Сила +5

Внимание! Получено достижение ‘Силач: становление’

Описание: Ваша сила поражает умы, но способны ли вы ей воспользоваться в угоду добра или зла?

Награда: Сила +12

Сила 117

Внимание! Получено новое звание! ‘Десятник озогревов’

Описание: у расы озогревов - все ни как у людей: важность в их обществе характеризует параметр Силы; чем он больше - тем почитаемее озогрев.

Награда: Репутация среди представителей своей расы +1000

В этот же момент я начал довольно быстро увеличиваться в размерах, расталкивая камни.

Получен урон 33 (200 заблокировано умением 'Каменная кожа')

...

Здоровье 56/455

Получил целую кучу разных травм. Даже смотреть их не буду

- Альфа, что происходит?

- Вы увеличиваясь в росте.

- Подробнее! Ты же говорила, что мой рост напрямую зависит от уровня!

- Сожалею, но у меня была устаревшая информация.

- Информация у нее была устаревшая! Я из-за этой устаревшей информации!

- Вы требуете компенсацию?

- Эм... а можно?

- Да.

- Ну тогда да, требую.

- В компенсации отказано.

- Альфа, это что за шуточки?!

- Никаких шуток. Центральный поток сознания отвечающий за игру посчитал, что компенсация будет излишней.

- Что за поток?

- Центральный.

- Альфа, подробнее, будь любезна. - последнюю фразу я сказал чувствуя, что закипаю.

- Мощности ИИ рационально распределяются между требуемые целями относительно важности задачи.

- А более подробно можно?

- Сожалею, но это конфиденциальная информация. Я сообщила все, что могла.

- Хорошо, спасибо.

Вернемся к нашим делам. Я все ещё нахожусь под завалом камней, хоть и в разы увеличившись в росте. Ничего изменилось, зря только поспешил с распределением очков характеристик. Остается одно - ждать когда закончиться сытость и медленно умирать от голода. Чтобы хоть как-то скоротать время, отогнать скуку, решил продолжить предаваться воспоминанием. На чем я остановился? Я пришел домой, сестры нет, а вот, вспомнил. Я уже поел, поблагодарил родителей за великолепный ужин, пошел к

себе в комнату, как вдруг мне пришло сообщение с незнакомого номера: “в 9 у дуба”. Сказать, что я был ошарашен - ничего не сказать. Дело в том, что “дубом” мы с сестренкой называли старый, заброшенный дом, который, по какой-то причине, все никак не снесут и он стоит немым напоминанием о былых годах. Я уверен, что никто больше не мог об этом знать, это была наша тайна с сестрой времен раннего детства. Родители нам не разрешали лазить по этому дому, считая, что он может развалиться в одночасье (и не без оснований), но мы часто пренебрегали запретом. БОльшая часть воспоминаний моего детства связана с этим местом. Подросши мы забыли про этот дуб, но сейчас это сообщение освежило память. Я посмотрел на часы, кажется было без десяти девять, и бросился бежать, не сказав ничего родителям, лишь бросив на прощание, что мне нужно по делам.

- Эй, ты здесь? - отвлек меня от воспоминаний гном

Ну вот, опять. Воспоминание мгновенно исчезло, погрузив меня в серую реальность. (не уверен что так можно сказать находясь в виртуальном мире, но все же)

- Да. Я тут.

- Ага, сейчас мы тебя откопаем. Так... И вот так. Ты тут? - гном капал явно не в том месте где находился я.

- Эй! Я вообще-то ТУТ, здесь копай!

- Сейчас-сейчас.

Спустя десять минут кряхтений и шума, гном высвободил меня из каменного плена.

- Эм... Ты с утра всегда увеличиваешься? Или это, так сказать, исключение?

- Шутник! Закинул все характеристики в силу, думал, что если сила больше будет, то все камни раскидаю и выберусь, а получилось... Ты сам видишь, что получилось. Оказалось, что мой рост от силы во многом зависит.

- А гномы так могут?

- Че ты у меня спрашиваешь? Альфа тебе на что?

- Она говорит мол нет, но вдруг!? - вздохнул гном

- Ты что из-за роста комплексуешь?

- Да какой там! Я до многих жил в шахте не дотягиваюсь. Иногда заметишь какое-то месторождение хорошее, подойдешь к нему, а оно высоко; не достанешь. Знаешь как обидно?!

- Ага, предполагаю.

- Как тебя угораздило то? Я уже в этой шахте больше месяца воздух копчу, ни разу обвалов не случалось и тут на тебе!

- Да суперкрит какой-то выпал. Кстати что это?

- А у Альфы спросить? - гном сощурил глаза.

- Да из нее каждое слово вытягивать надо, тебе что сложно?

- Неа. На крит влияет огромное количество параметров, во многом конечно от меткости ловкости и удачи зависит, но там и интеллект если и мудрость, вообщем все, как обычно, намешано в одну кучу.

- При чем тут это?

- Сбил ты меня с мысли, но суть такова, что в теории тебе может выпасть сразу несколько критов за один удар. То-есть в теории даже самый новичок за удар может убить дракона тысячного уровня, просто бросив в него камень. Если, опять-таки в теории, ему выпадет скажем тысяча критов, то дракон будет повержен. На практики это не применимо, пока даже топовые роги с прокаченными меткостью и ловкостью, не выбивали больше пяти критов за удар. Вообщем тебе повезло.

- Повезло! Я тут уже лежал, считал как долго я от голода умирать буду!

- Не бузи. Лучше бы спасибо сказал.

- Лан, прости, спасибо выручил!

- Сочтемся - подмигнул гном и пошел вниз, видимо добывать искать руду.

Ну, а я достал кирку, и с прежним упорством продолжил бить мою ‘балахитовую жилу’ непонятно как она осталась практически цела? Хотя, какая в сущности разница?

Урон по ресурсу 202

А может и не зря все очки в силу вложил!?

‘Спустя десять минут’

Внимание! Добыт ресурс ‘балахитовая руда среднего качества’

3 кг

Содержание балахита в руде менее 1%

Внимание! Добыт дополнительный ресурс ‘ истинный хрусталь высокого качества’

77г

Опыт +374

Выносливости осталось буквально на донышке.

- Альфа, объясняй.

- Ваш вес увеличился, как следствие увеличилось и количество потребляемой энергии. Ко всему прочему к ударам вы начали прикладывать больше силы. Я ответила на ваш вопрос?

- Да, спасибо.

Куда этот гном делся? Зачем я его вообще отпустил? Как я теперь месторождение найду? Аметист, то кончился а ‘истинный хрусталь’, который я кстати съел, чтобы исцелить многочисленные травмы, дал лишь силу с выносливостью. Я пошел искать гнома. Он же вниз пошел, или все-таки наверх?

Статы на момент окончания 7 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'десятник озогревов'
Уровень 6
Опыт (774/5000)
Карма +73(положительная)
Статус: Добрый
Очков здоровья 470
Манны 50
Очков выносливости 24% (290)
Сытость 89%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 7 (+1)
Интелект 6
Мудрость 4
Сила 123 (+95)
Выносливость 32 (+4)
Вторичные:
Наблюдательность 5 (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эфект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 4 (+2)
Меткость 5
+ 0.2% нанести критический удар
Свободных очков характеристик 0
Умения
Каменная кожа (Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.)
Текущая порода:
Гранит: 59%
Глина: 35%
Мрамор: 6%
Бафы:
Сила +5
Ловкость +1
Выносливость +1

Сопротивление магии воды +36%
Естественная броня 200
Резист к колющему и режущему урону: 73%
Дебаффы:
Уязвимость к дробящему урону 121%
Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 5
*Вы ощущаете камень на расстоянии (10м*уровень умения)*
Профессии
Шахтер 9 (+1) (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
Кузнец 3
Ремонтник 4
Изобретатель 2

Мысли ГГ: Странно, что не дали плюса за пять в 'чувство камня'. Но я теперь силач. Интересно, что будет если мне столько силы в реальности дать? Шварцнегером наверное стану. Хотя, нет, буду круче него, да, именно так. Круче угла в девяносто градусов!

Глава №8. Добыча.

Гном нашелся довольно быстро, в паре сотнях метрах я застал его за добычей какой-то необычной руды.

- Эм, тут такое дело: с моей наблюдательностью, я ни одной жилы не вижу. - Не знаю почему, но мне было довольно стеснительно вновь просить о помощи моего напарника.

- Секунду, тут рядышком, буквально в паре шагов, есть неплохая жила. Я бы наверное даже сам бы ее добыл, но чего только не сделаешь для напарника. - Хмыкнул гном и быстрым шагом прошел несколько десятков метров, стукнул по стене и пошел обратно.

- Чего смотришь? Место обозначил? Начинай работу! - прикрикнул напарник.

Я, ещё ничего не понимая начал наносить удары по, пока невидимому месторождению. Спустя несколько ударов выскочила табличка с информацией о руде, но я ее даже читать не стал. Какая в принципе разница? В любом случае я добуду это жилу, так зачем лишний раз отвлекаться?

Сообщения об уроне, тоже не смотрел, ибо отвлекают, пытался сосредоточиться и вспомнить в мельчайших деталях ту ночь.

Вкусный ужин, все как я люблю, сердечки, пюре, сообщение на телефон: “ В 9 у дуба” .брошенная родителям фраза. Наспех одетая куртка. Незашнурованные ботинки. Бег трусцой по ещё не растаявшему снегу, грязные джинсы. И вот, кажется в 20:58 я у заброшенного дома, точнее у его развалин, самого дома уже нет. Лишь куча обгорелых досок сваленных в кучу. Из темноты донесся голос мужчины, по моим предположениям лет сорока: договор.

- Что? О чем это вы? Где моя сестра? Отпустите ее иначе я пожалуюсь Альфе.

- Договор - этот голос, на мой взгляд, принадлежал красивой, юной девушке.

- Сколько вас там? Что с моей сестрой? - Мой голос, несмотря на все мои попытки, дрожал.

- Твоя сестра у нас. Есть дело, для тебя, если хочешь помочь ей. - послышался жизнерадостный, детский голос маленькой, милой девочки. Который в этом темном переулке звучал поистине устрашающе; пробирал до костей.

- Я. Я… Я пожалуюсь Альфе, она должна помочь.

- И что ты ей скажешь? - в голосе Старухи прослеживались нотки смеха.

Не найдя ответа прежде всего для себя я смирился и сказал: что от меня требуется?

Шахтер + 1

Внимание! Открыто дополнительное свойство: 1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.

Аргх! Опять сбили с мысли! Как эту Хрень всю отключить!?

- Желаете отключить оповещения?

- А можно было?!

- Да. Возможно отключить звуковую и текстовую визуализацию.

- Что ж ты раньше то молчала!

- Вы не спрашивали.

- Это был риторический вопрос.

- На какой срок желаете отключить визуализацию?

- Давай для начала на час. Всю.

- Выполнено. Все хорошего.

- Угу, спасибо.

Я посмотрел на бар выносливости: он оказался пуст.

- Альфа, постой, пока включи функцию эту, как там ее, визуализацию. Я передумал. - с этими словами (мыслями?) я присел на небольшой опрокинувшейся сталагмит.

- Выполнено. Что-то ещё?

- Хм… Пожалуй да. Будь любезна, расскажи про классы, я не часто играл в детстве в видеоигры, но даже я слышал, что они есть чуть ли не в любой подобной игре.

- Классы выдаются игрокам на тридцатом уровне в соответствии с их действиями.

- Не понятно. На примерах можно?

- Да. Если игрок прокачиваясь активно использовал магию, ему может быть присвоен класс Маг или его производные в зависимости от направления и целей для которых он применял магию. На это также влияет, что помимо магии использовал Гуманоид, его раса и многое другое. Я ответила на ваш вопрос?

- А какая класс будет у меня?

- Прошу прощения, но на данный момент это скрытая информация.

- Ладно, спасибо.

Пойду у гнома узнаю, наверняка он сможет хотя бы примерно ответить на этот вопрос.

Поднявшись к гному застаю того за остервенелым битьем руды.

- Есть минутка? - достаточно громко говорю я.

Гном резко оборачивается смотрит на меня испуганными глаза, но узнав меня, выдохнул и сказал: Уф… Напугал, кто это

тебя учил к людям… гномам добрым со спины подходить? А что было бы если я тебя ненароком того, зашиб бы?

- Я как-то и не думал что ты нервный такой. - хмыкнул, насколько это возможно в каменном теле, я.

- А ты думай побольше. Чего пришел? Добыл уже люликарт? Быстро ты, у него же прочность огромное да и коэффициент…

- Да погоди ты, - перебил я гнома, - я к тебе за другим пришел, ты мне про классы лучше расскажи, какие бывают, как получить и так далее.

- А… - хотел было что-то сказать напарник, однако был вновь мной перебит.

- А из Альфы каждое слово нужно вытягивать, да и непонятно многое.

- Ну хорошо, у меня сейчас все ровно не так много очков выносливости осталось. - гном присел рядом со мной наземь, - Каждому игроку к тридцатому уровню, вне зависимости от того когда этот уровень был получен, присваивается класс. О как красиво сказал! И класс этот, э, дается в, э, зависимости от того, что делал человек, то есть, игрок. - видимо, гном исчерпал свой лимит красноречия на первом предложении.

- А какой класс я получу?

- О, тут все просто, мы бОльшую часть времени с тобой чем занимаемся? Правильно - добываемая руду, из-за этого, - напарник на секунду запнулся - наш класс будет напрямую связан с шахтерским делом. Точный класс тебе никто не скажет, уж, очень много вариаций, уж, очень много факторов от которых зависит твой класс. Все не учтешь.

- То есть как это? Шахтер он вроде бы и в Африке шахтер.

- С кем я вообще разговариваю! - со стоном воскликнул гном, - ты можешь получить, скажем, класс Шахтер-искатель какой-нибудь, который будет увеличивать шанс найти более ценную руду, или класс Шахтера-изобретателя, позволяющего использовать какую-нибудь взрывчатку для добычи. Вообщем-то, вариаций огромное множество, но для тебя, как и для меня впрочем, это не сильно важно. И так, и так, бонусы будут примерно одинаковые. Будет меняться их направление. Не повезет если выпадет просто Шахтер: поверь, лучше быть хорошим в чем-то одном, чем среднячком во всем. Вроде все.

- А какие бывают, в смысле вообще?

- А тебе есть разница? Играть что ли собираешься после выпуска?

- Нет, но вдруг?... Да и бодрость пока восстанавливается делать нечего.

- Хорошо расскажу, в общих чертах. Но учти, я сам не так

много знаю, - гном сглотнул слюну и продолжил. - основных видов класса четыре: войны, те кто сражается на передней линии в тяжелых доспехов, разновидностей тоже очень много от святых паладинов до рыцарей тьмы; маги - эти ребята мастерски управляются с маной и способны на различные трюки с ней, от банального огонька в руке, до Армагеддона, способного уничтожить все живое в огромном радиусе; ловкачи тут сразу несколько подвидов: роги, способные уходить в невидимость, лучники, охотники, ну думаю понятно, напоследок скажу, что их класс специализируется на нанесении урона; и последний вид, к которому, мы скорее всего будем принадлежать, Творцы, это все, кто в Нейроне добывает или производит что-либо. Доволен?

- Да. - Только и смог выдавить я из себя переваривая полученную информацию.

-Тогда за работу! - Сказав это, гном, как бы половая пример, схватил кирку и со всей силы начал бить по жиле.

Я не стал мешать ему и, весело подбросив кирку в воздухе, пошел обратно вниз. Добывать руду.

- Альфа, теперь отключай все оповещения, кроме о получении урона оставь и бар выносливости. Ровно до того момента пока я не добуду руду. Ну или до отмены мной той функции. В общем, ты поняла.

- Хорошо, что-нибудь ещё?

- Нет, спасибо.

Необходимо переварить полученную информацию. Занимаясь ее обдумыванием я не забывал о своей основной работе - добыче руды. Раз за разом я наносил размашистые удары. Прошло какое-то время, кончилась выносливость, сел отдохнуть. Таких циклов было несколько, все то время я размышлял, несмотря на скудность информации, какой класс подойдет мне больше всего. Какой способен выгодно подчеркнуть мои достоинства и скрыть недостатки. Пришел к выводу, что если мой класс будет что-то вроде антимага, дающий огромный резист к магии, большего мне и не надо, я буду чуть ли не имбой в плане ПВП (режим игры когда игроки режут друг-друга), но как я его получу, 24/7 добывая руду? Да и по правде говоря, не собираюсь я участвовать во чем-то подобном. Мне ещё сестру спасать надо. Затягивает, конечно, игрушка уже всерьез рассматриваю вариант потратить часть РЕАЛЬНОЙ жизни на поддельные, пусть и невероятно правдоподобные ощущения. Всю жизнь к этому относился с презрением. Ах да, как только я добыл руду посыпались сообщения.

Шахтер +2

Выносливость +2

Меткость +1

Вы добыли ‘темный люликарт хорошего качества’

Вес: 4 кг

Содержание в руде менее 5%

Опыт +732

Интересно, а что будет если я его съем, хотя бы часть? Хоть на минерал это не было похоже: достаточно увесистый камень лучащийся черным цветом. Нет-нет я не ошибся, именно лучащийся черным цветом. Я уже было хотел распробовать его на зуб, но благоразумно рассудил что слово “темный” в названии употреблено не зря. Вдруг ещё дебафнет или карму понизит? (как оказалось это было хорошее решение) С этими мыслями я закинул камень в сумку, и спустя достаточно короткое время он исчез, а мне на счет пришло несколько золотых, приближающих меня к цели.

Было и ещё кое-что.

Внимание! получено достижение ‘усердный шахтер: Начало’

Описание: Ваше усердие удивляет, Вы с терпением, как правило не свойственном гуманоидам, часами торчали в шахте неся тяжелое бремя шахтера.

Награда: Выносливость тратиться на 1% медленнее.

Наверное, именно так по чуть-чуть, по небольшим процентам приобретается настоящая сила в Нейроне. А ведь это только “Новичок”, что будет на каком-нибудь “гроссмейстере” ? Вероятно я узнаю, если будут добывать руду столь же медленно. С этими мыслями я побрел в сторону гнома. Его на прежнем месте, к моему сожалению, не оказалось, пришлось идти искать его наверх.

- Артё-ём - орал я во всю мощь моего голоса.

- Артё-ём - продолжал я.

- Не ори ты, всю рыбу распугаешь.Че тебе на этот раз надо? Опять какие-то вопросы? - гном явно был не в духе.

- Да нет, хотел тебя попросить руду найти. Нет настроения? что случилось?

- Да… повредил ресурс, если в двух словах. Жил рядом не видел, помочь пока не могу: выносливость полная, погоди чуть-чуть. Мой тебе совет не трать время попусту, если выносливость полная иди побей просто стены пещеры, может Старателя получишь. - хмыкнул гном не отрываясь от своего занятия.

Не став спорить я молча достал кирку и начал медленно бить по ближайшей стене.

Урон по ресурсу 453

Внимание! Добыт ресурс ‘красный соляной гранит среднего качества’

Вес: 0.4 кг

Опыт +2

И такие сообщения выскакивали чуть ли не после каждого моего удара, я попросил Альфу отключить их.

К концу работы возле меня образовалась довольно большая кучка различных камней, появилась дыра в стене.

- Эй, заканчивая давай, я вообще-то пошутил.

- Шутник! Я вообще-то подумал ты серьезно!

- Альфа, включай давай.

Выносливость +1

Старатель +2

Я не думая закидываю все камни в сумку. Там разберутся. повернулся к гному и говорю: ну, что пошли?

- Ну пойдем, горемыка, - напарник весло подкинул кирку в воздухе и улыбнувшись зашагал вглубь шахты.

- Тебе, я так понимаю, все равно что добывать? Верно?

- Ну вообщем-то да…

- Тогда вон, иди копай. - сказал гном и указал пальцем на ближайшую стену и действительно: из гранита, в стене, виднелись несколько маленьких сверкающих минералов.

Чувство камня +1

‘месторождение малых изумрудов хорошего качества’

Качество минералов - хорошее

Предположительный вес минерала 50г

Шанс найти случайный материал: низкий

Минерал не целостный

Шанс повредить минерал 8%

Прочность 101’928(100%)

Уф… работа мне предстоит не маленькая. Хорошо хоть урон наносить стал побольше, то ли из-за силы, то ли из-за возросшего шахтера, то ли коэффициент прочности у материала поменьше.

- Альфа, дорогая, отключай сообщения.

- Уже сделано.

- Спасибо.

Теперь ничего не должно помешать мне вспомнить тот злополучный вечер.

Воспоминания в голове сумели со скоростью пули. Сестра. Ужин. Ушел. Дом. Голоса. Согласен. Что надо делать? Как же я жалею об этом решении: сейчас мне стало понятно, что скорее всего меня “взяли на понт”, но тогда, на фоне страха, даже скорее ужаса, все казалось более чем реально.

- Ничего сложного или опасного: просто кое-что отнести. - больше пропал чем сказал ласкающий уши голос.

- Посылку?

- Да посылку. Особую посылку. - голос принадлежал, на мой взгляд подростка лет тринадцати-четырнадцати у которого только начал ломаться голос.

- Хо-хорошо. Я-я все сделаю.

- Я не сомневался, у двери лежит белый ящик. Доставишь его на “название улицы” к мусорному баку, у поворота. - прозвучал твердый, мужской голос. - Но помни, ты и твоя сестра у нас на мушке. О нас ни слова! Иначе… - раздался тихий выстрел и и в деревянной балке, буквально в паре сантиметрах от меня появилось небольшое отверстие.

- Я все понял! Ни слова! Я все понял. - кричал, в ужасе я.

Но никто не отвечал. Было тихо. Медленно развернувшись я побрел домой. Спустя пятнадцать минут я был дома. Прекрасно помню этот момент. Я вошел в помещение под бой курантов, оповещающих, что сейчас полчаса. Сестра за столом, кушает. Ужасно бледная. Хотя в тот момент, навряд ли мое лицо сильно отличалось по цвету от первого снега.

-И этот бледный! Так если вы мне оба не расскажите что случилась! Я вас! И куда ты бегал?!

- А? - я был глубоко в раздумьях и не смог сразу вразумительно ответить.

- Я жду!

- Меня просто чуть машина не сбила, вот я и в шоке, - довольно правдоподобно соврал я, - а насчет того куда бегал, так я это, у друга забыл кое-что, он мне написал, и вернул.

- А выбежал почему? - Спросил папа не усмиряя пыл.

- Так он спешил, быстрее надо было.

Все это время мама стояла в стороне, но было видно, что она заинтересована диалогом.

-Ты где была? - это я сестре.

Встретившись с ней взглядом, понимаю, что это все не шутки она тоже знает.

-С друзьями гуляла, время пролетело, не заметила. - тихим голосом, чуть ли не шепотом сказала Маша.

Воспоминание опять прервалось, на этот раз из-за того, что у меня неожиданно кончилась выносливость и я плюхнулся на спиной прямо на острые сталагмиты.

Получен урон 58 (200 заблокировано умением ‘Каменная кожа’)

Вот черт! Опять прервали. В следующий раз точно все от начало до конца вспомню. Точно.

- Альфа, включай оповещения.

Сила +1

Мда… не густо. Зато прокачалась характеристика, которая

так сильно развито у меня, что даже странно немного. Пока лежу воображал как я, огромный каменный великан, сминаю армии несколькими шагами, пугаю до дрожи в коленях, людей (и не только) одним своим именем. У моих ног все королевства этого мира. Кто знает может когда-нибудь так и будет? Нет… последнее нет я сказал вслух со вздохом, поднялся и продолжил свои работу: добычу минералов.

Циклов, добыча-отдых, на тот раз было не много не мало, а восемь. Четыре часа ушло на одно месторождение. Четыре! Воистину, чем глубже в лес - тем толще волки. А что будет дальше?! Даже думать страшно. Кстати за те камушки, что я з \добыл, мне пришли мои заслуженные двадцать восемь медных, невесть что конечно, но копейка рубль бережет, золотой в моем случае.

Прошло три дня усердной работы.

Я пару раз отправлял кирку на переработку, разработал шестнадцать месторождений, поднял характеристики. Все бы хорошо, я уверенно шел к намеченной цели, но...

ВНИМАНИЕ! Ваше РЕАЛЬНОЕ тело перегружено, просим прощения за неудобства, вам требуется отдых.

ВНИМАНИЕ! Через десять минут вы будете погружены в принудительный сон!

Просим прощения за неудобства!

9:47

Обзор заполонили огромные разноцветные буквы не предвещающие ничего хорошего.

Вот <междометие>. Я довольно редко матерюсь, если не сказать практически никогда, но в такой ситуации даже я не сдержался. Почему? Фраза “реальное тело перегружено” не может обозначать ровно ничего хорошего. Точнее это может означать лишь ошибку, жертвой которой я стал. И гнома как назло рядом нет, так бы хоть спросил. ОСтается одно - лечь поудобнее, съесть последний изумруд чтоб не потерять местоположение практически добытой жилы.

8:59

8:58

Ждать было скучно, я размышлял о том, что меня может ждать. Возможно ли то, что меня освободят раньше времени? Или хотя бы снизят срок? Однозначно нет! Тогда что? Какие-то неполадки? - в подобных размышлениях я провел оставшиеся девять минут.

0:01

0:00

Вначале ничего не происходило, но потом мне ужасно

захотелось спать такое чувство что не спал неделю, а то и больше. Последними мыслями было, то что из-за сна мне придется на 20-30% времени больше здесь провести. Могу не успеть спасти сестренку.

Интерлюдия №2

- Спокойно объясните проблему. - Приятный мужской голос принадлежал мужчине лет тридцати пяти, темноволосому, по совместительству начальнику нейротюрьмы, в которой находится Кирилл.

- Какой-то заключенный выбрал очень слоную расу, один из плюсов которой, то что она не требует сна. - начал свой рассказ заведующий технической частью Тюрьмы Х.

- Так в чем проблема?

- Раса не была рассчитана на длительное погружение. У бедняги из-за длительного отсутствия этого самого сна часть мозгов уже отшибло, другую часть спасла система контроля, но ситуация продолжает ухудшаться. Я принял на себя ответственность и усыпил его, но так не может продолжаться вечно. - Было видно, что довольно молодой человек сильно волнуется.

- Насколько все плохо? - несобранный в начале разговора мужчина вмиг стал серьезным.

- Все очень плохо. Более десяти процентов мозга повреждены.

- Что будет если об этом узнает кто-нибудь кроме нас?

- Думаю мы сможем прочувствовать жизнь тюрем изнутри, - мужчина поправил свои очки, - лет двадцать будем чувствовать.

- Есть возможность все исправить?

- Думаю да, память конечно мы восстановить не сможем, но там ее вроде бы немного пострадало, а вот нейроны головного мозга - вполне.

- Что требуется?

- Деньги и разрешение от Альфы. Тот раствор, что требуется довольно дорогой и не разрешается использоваться никак кроме медицинских целей.

- Сумма?

- Более десяти тысяч реалов.

- Будет - начальник тюрьмы сглотнул слюну, не дорого ему это обойдется, благо связи есть, остались ещё со времен “до Альфы”, как и деньги, грешил раньше взятками, - сделать все по высшему чтобы никто, ни он сам, ни остальные не заметили, придумайте что-нибудь чтоб впредь таких эксцессов не случалось.

- Будет выполнено. - ЗавТех быстрым шагом удалился.

Брюнет, оставшись в кабинете один, взял в руке, старый, потертый, но все ещё работающий телефон.

- Да, я, Семен Петрович, помните вы мне просьбу должны были? Время пришло.

Статы на момент окончания 8 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'десятник озогревов'
Уровень 7
Опыт (1233/10000)
Карма +80(положительная)
Статус: Добрый
Очков здоровья 530
Манны 50
Очков выносливости 84% (340)
Сытость 89%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 7
Интелект 6
Мудрость 4
Сила 124 (+1)
Выносливость 40 (+9)
Вторичные:
Наблюдательность 6 (+1) (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эфект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 4
Меткость 8 (+3)
+ 0.2% нанести критический удар
Свободных очков характеристик 6
Умения
Каменная кожа 1 (Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.)
Текущая порода:
Гранит: 64%
Глина: 33%
Мрамор: 4%
Бафы:
Сила +5

Ловкость +1

Выносливость +2 (+1)

Сопротивление магии воды +38% (+2)

Естественная броня 200

Резист к колющему и режущему урону: 73%

Дебаффы:

Уязвимость к дробящему урону 121%

Чувство камня: (пассивное умение) уровень умения - 9 (+4)

*Вы ощущаете камень на расстоянии (10м*уровень умения)*

Профессии

Шахтер 14 (+5) (увеличивает урон по ресурсу на 20%)

1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.

Кузнец 3

Ремонтник 4

Изобретатель 2

Старатель 2 (+2)

Мысли гг: За четыре дня неплохо поднял выносливость, силу правдо только на один, и то непонятно почему. Скоро умение чувство камня до десятки апну интересно что дадут? Или опять ничего?

Глава №9. Неожиданный поворот сюжета.

Просыпаться было довольно приятно, как после, хорошего долгого сна на теплой, мягкой постели. Какое-то время хотелось полежать, подольше, ровно до того момента пока не вспомнил, где я нахожусь. Я резко открыл глаза, вскочил, осмотрелся.

Внимание! Обнаружена скрытая классовая способность 'каменный сон'

Описание: при страшных ранах озогревы могут взывать к самой матери-Земли, воссоединяясь с ней и засыпая на длительное время.

Длительность: зависит от полученных озогревом травм и уровня умения. (для активации способности требуется минута)

Эффект: восстановление выносливости, бодрости сытости. Излечение всех травм. 80% резист к любому урону.

Добавлена новая характеристика: бодрость.

Отныне вам требуется сон. Если значение бодрости равняется нулю Вы мгновенно применяете способность.

Внимание! Согласно пункту 64.2.4 администрация просит вас не распространять информацию о полученном Вами умении. При нарушении будут применены санкции направленные в вашу сторону.

Что могу сказать? Мне дали какую-то способность, пока не могу сказать плохую или хорошую и добавили какую-то характеристику. Снова надо спросить у гном, он должен прояснить. Сколько я кстати провалялся? Ух, еж вашу мать, три дня в отключке это мощно. Надо за работу приниматься! Кирка. Замах. Удар. Повторить. Все как обычно, ничего нового, ничего не изменилось, разве что строка под показателем Выносливости: '*Сытость 99/100'*.

Через полчаса, когда я разработал это месторождение, пошел искать новое. Довольно долго бродил в поисках подходящего, но в поле зрения моего умения попадали лишь не шибко качественные, те за которые многого не выручишь. И вот, когда я уже нашел подходящее:

Чувство камня +1

Внимание! Умение 'Чувство камня' эволюционировало в умение 'Близость с камнем'

Внимание теперь вам доступна магия Земли!

Внимание! Доступна обычная способность 'Земляная стена'

Требования маны: 8 ед./м2

Прочность стены 500(уровень умения)*м2*
Уязвимости:
Вода 1000%
Воздух 200%
Природа 300%
Сопротивления:
Огонь 30%
Земля 40%

Механика способности оказалась проста: я, в небольшом радиусе от себя, воздвигаю стену, состоящую из земли, глины, и бог весть чего ещё. На всю мою ману, я могу поставить такой “забор” высотой два метра и в длину около трех. Пока не шибко хорошая способность, особенно если учитывать, что мана потом восстанавливается около получаса. Но с другой стороны, способность наверняка будет развиваться, так, что теперь, часть времени, которое раньше уходило на отдых я трачу на эксперименты и прокачку новой способности.

Встретился с гномом через несколько добытых, мной жил. Видимо, на тот момент он тоже подыскивал себе какое-то месторождение получше.

- О, спящая красавица проснулось! Ты вроде говорил, что тебе сон не нужен. - коротышке явно не терпелось съязвить

- Да, сам не ожидал. Теперь нужен… - я сделал небольшую паузу собираясь с мыслями, - ты лучше посмотри, что я умею! - С этими словами я на всю ману “построил” стену в нескольких метрах от меня.

Интиллект +1

- Не могу сказать, что впечатляет, не сравнится с тем, что творят настоящие маги, но удивлен, что ты вообще смог выучиться магии в этой пещере. Как кстати? - Как бы невзначай спросил напарник.

- Просто прокачал классовое умение, к плюшку, дали способность эту.

- Хорошая способность, особенно для защиты. Качай ее, может когда выйдешь на Турнир пойдешь, проявишь там себя.

- Что за турнир?

- Вот нубяра, откуда ты такой вообще взялся? - Гном посмотрел на меня искоса, - можешь не отвечать, - вздох. - Корпорацией каждый месяц проводится турнир, точнее группа турниров. На сколько я помню, существует всего два вида турниров: Общий, в нем могут принимать участия все, уровневый - только определенный промежуток уровней, например с первого по десятый, с одиннадцатого по двадцатый и так далее. Бывает у турниров ещё какие-то ограничения, вроде классов, но как

правило их нет. Ещё есть не дуэльные турниры, два на два, три на три, ну ты понял.

- Ну, в принципе, в общих чертах да.

- А больше тебе и не надо.

- В чем смысл того турнира? Просто показать, что у тебя, яйца больше?

- Это конечно тоже, вокруг победителей всегда ажиотаж, лучшие кланы зовут к себе, люди на улицах узнают, - коротышка мечтательно вздохнул, - но большинство идут туда, для увеличения репутации с НПС, очками характеристик, которыми награждают неплохо показавших себя игроков, а победители и призеры, получают уникальные навыки и предметы.

- Как с добычей? - Перевел тему я.

- Неплохо, недавно повезло, дополнительным ресурсом выпал достаточно большой изумруд, не стал его пока сдавать, оставил себе. Думаю выйти продать куда-нибудь, стоить должен недешево.

- Тебе разве не хочется побыстрее отсюда выйти?

- Нет. А зачем? Здесь есть богатые месторождения, кирками, едой спонсируют, одежду кстати недавно выдали, тебе тоже должны были что-то дать кстати. Где я ещё так спокойно качаться смогу? Персонажа, потом нам оставят, когда выйдем. Куплю себе капсулу по акции в кредит, и буду работать вольным шахтером первое время, потом пойду в какой-нибудь клан на выгодных условиях. А там тебе и девочки, и еда, и напитки. Красота… - гном снова пустился в грезы.

Неплохо было бы и мне сохранить какой-нибудь минерал подороже, деньги всегда нужны, кем бы ты ни был. С другой стороны - сестра, ей помочь надо быстрее.

- Ладно давай, удачной тебе добычи. - напарник на прощанье махнул рукой.

- Бывай. - Я повторил его жест.

Продолжив свой спуск вниз и ища месторождения поблизости, почувствовал довольно “вкусное” в метрах трех-четырех от меня. Подойдя поближе, ничего не обнаружил, что меня сильно удивило, обычно, все жилы находились на поверхности (если такое можно сказать находясь в шахте), а тут сокрыто метром породы. Наверное что-то ценное! С этой мыслей я вгрызаюсь киркой в породу.

Это оказалось сложнее чем я ожидал: из-за моих габаритов пришлось создавать ямку с радиусом в около метра, чтобы я мог размахнутся и отломить кусок побольше. Которые я кстати, кидал в сумку, надеясь если и не получить за них денежное вознаграждение, то просто избавиться. Обещанных гномом вещей,

кстати в сумке не было, то ли не нашлось моего размерчика, то ли просто, пока не заслужил. Незнаю.

Спустя пять часов изнурительной работы, я достиг желаемого:

Выносливость +1

Интеллект +1 (тренировался, применяя способность)

Близость с камнем +1

Выносливость +1

Старатель +2

‘Проявление актонионитов высокого качества’

Вес: неизвестно

Шанс добыть целый ресурс: 18%

Шанс добыть сопутствующие актонионтам минералы 32%

Шанс добыть случайный ресурс 14%

Шанс добыть ‘актонионит высочайшего качевства’ менее 1%

Прочность 1’245’931 (98%)

Я в шоке! Более одного миллиона прочности! И как я это буду добывать?! Спокойствие! Только спокойствие!

-Аль, скажи сколько по прикидкам этот камень должен стоить?

- Все зависит от его качества и веса, а так около ста тысяч золотых за стограммовый камень.

Я медленно перевариваю информацию. Сто тысяч золотых! Это же пятьсот тысяч долларов! Это же, чуть меньше чем четыреста реалов! Да на такие деньги я могу безбедно существовать всю жизнь! Я начинаю свирепо бить по проявлению, моля всех богов этого и того мира об удаче.

Урон 8

Урон 11

…

Даже небольшой, двадцати процентный шанс, стоит того, чтобы потратить несколько дней или даже недель. Главное чтоб повезло.

Последующие шесть дней можно описать одним словом: скука, невыносимая и всепоглощающая. Раз за разом, день за днем, я наносил точные, медленные удары по “проявлению”. Все мои мысли во время сего монотонного занятия крутились вокруг, “куда потрачу эти деньги” или “вину перед родителями искуплю, отдав им бОльшую часть суммы и так далее. Нет-нет, я не дурак и понимаю, что шанс везения в моем случае гораздо меньше чем невезения, как бы тавтологично это не звучало, но я по жизни оптимист. начну повествование с момента, когда оставалось буквально пара-тройка ударов по месторождению и оно будет добыто.

- Ну же! Молю! Мать-Земля, Великий Рандом, Тверд, в общем все-все-все смилуйтесь! ‘Удар’. Прошу Вас, пусть мне повезет! ‘Удар’. Ну же! Молю! ‘Удар’.

Внимание! Вы добыли ресурс ‘Чистый сапфир высокого качества’

Вес: 52 г

Шахтер +2

Опыт +3643

<Цензура>Эх… все таки не повезло…

- Аль, а сколько стоит сапфиры?

- Ваш будет стоить не меньше восьми тысяч золотых.

- Сколько!?

- Восемь тысяч золотых. Это минимум.

Не все так плохо! Если этот камушек я закину в сумку сейчас, то уже уберу себе два года. Но я конечно же так делать не буду: запас карман не тянет. Не знаю на что я расчитываю, но вдруг я найду камушек в аккурат в пятьдесят тысяч золотых? В общем это мой запас на случай чего-то непредвиденного. В любом случае, ничто не мешает мне положить в сумку его чуть позже.

Пока копал поднял силу на один, шахтера на три (без учета тех, что дали за конец добычи) меткость на один, интеллект на два, уровень способности на два, мудрость на один, и выносливость аж на шесть! Нехило так покачался. Пришлось один раз поменять кирку, старая испортилась. Спать, кстати, мне требуется не так много, каких-то два-три часа и я бодр и весел. Видимо это засчет того, что у меня нет травм.

После апа способности стена стала чуть толще, и на взгляд даже прочнее, кстати, для того чтобы разрушить стенку требуется около трех-четырех ударов киркой со всей силой, что на мой взгляд очень мало. Хотя поживем - увидим. Все, вроде бы выносливость восстановилось, значит - в путь, мне ещё сестру спасать надо!

‘Спустя две недели’

Я устал! Я морально устал! Как же все <>! Надоело! Эта руда! Этот Рудник! Это сверкающая кирка! Достало! - это был мой первый срыв. Вот уже чуть меньше месяца я в заключении, сейчас на моем счету жалкая сумма в пятьсот золотых и маленький светящийся синий сапфир, заработанные потом и кровью. Просто потом. Я ж не потею! Тогда просто… трудом. Ужасным по своей тяготе трудом. Каждый день. Каждый час. Я без отдыха, если не считать за отдых вынужденный сон, молотил киркой то одно месторождение, то другое, то искал эти месторождения хаотично бродя по ответвлениям шахты.

Я вижу прогресс, вижу, что скорость добычи возросла в разы,

но я неимоверно устал, морально, что гораздо хуже усталости физической. Единственной моей отрадой, и то только на первое время, была способность. Ну кто не хотел почувствовать себя магом, способным управлять стихиями? Пусть и столь однобоким. Моя способность стала, лучше, получив шестой уровень. Теперь это скорее стена, чем стенка, ещё не монолит, но всему свое время. Разговоры с Альфой пришлось прекратить - кончились вопросы, а “неконструктивный диалог”, как оказалось, наказуем. Теперь я знаю про игру очень и очень многое, практически все, что мог спросить, я выведал у Альфы.

Характеристики растут как на дрожжах, скоро получу девятый уровень. Осталось меньше половины.

‘Спустя ещё три дня’

Тук. Тук. Тук. - раздавались монотонные стуки кирки о камень.

Тук.Тук. Ничего не поменялось. Я в той же шахте, с той же целью долблю руду и все что заставляет меня продолать - это мысли о ней, желание ее спасти. И тут неожиданно:

Внимание! Получено задание ‘защита Твердыни Матери-Земли’

Внимание! Вы были перенесены на территорию Твердыни.

Внимание! Заклятье Вариосса наносит вам урон 999999!

Внимание! Вы убиты!

Внимание! Вы были перенесены на территорию Твердыни.

Внимание! Заклятье Вариосса наносит вам урон 999999!

Внимание! Вы убиты!

…

Я почувствовал просто неимоверную, всеразрушающию, пронизывающую до костей, невыносимую боль, уничтожающую само естество.

Я бы наверное даже кричал во всю глотку, но не мог - умирал. Даже причину не мог понять - боль обуяла сознание. Не знаю, что произошло дальше, возможно я отключился, а может я чувствовал всю эту боль и дальше, просто мозг, стер эти ужасные воспоминания. Во всяком случае когда я возродился, помимо сообщений о смерти последними шли:

Внимание! Обнаружен баг способный привести к реальной смерти владельца.

Заклятие Вариосса развеяно!

Внимание! Ваша точка возрождения стерта! Отныне вы возрождаетесь на предыдущем месте!

Внимание! Заключенный #12 (Булыга) Вы покинули территорию заключения! К этому привели не Ваши действия, поэтому штрафов за побег не будет. По окончанию инвента ‘защита Твердыни Матери-Земли’ Вы будете возвращены на

территорию заключения!

Ну и ещё, судя по мерю, я поднял выносливость на пять и получил новую характеристику:

Сопротивление магии разума 4%

Это все я не успел как следует обмозговать, потому что началось. Что началось? А собственно говоря, то зачем я здесь.

- Дети мои, - голос принадлежал огромной, девушке (под словом огромной я подразумеваю ОГРОМНОЙ). Несмотря на свои размеры, женщина была довольно женственна: тонкая талия, зеленые волосы-растения, тонкие как прутики ножки, яркие голубые глаза-озера. Все портил лишь цвет кожи, грязно коричневый с редкими всполохами зеленого. - Сегодня, на мою прекрасную обитель - ее голос пронизывал величественностью, - напали алчные смертные, желая забрать себе мои богатства и самое главное, - пауза, - желая выкрасть Сердце Мира, то что благословляет земли всей Нейроны, то что поддерживает наши с вами жизни. Теперь пришла наша пора отдать ему дань, - пауза - Многие сегодня, дети мои, заплатят высшую цену - жизнь. - пауза - Враг превосходит нас числом, но это не повод отступать! За сердце! - последнюю фразу, наверное, было слышно за многие километры отсюда, уж очень громко она была произнесена. Ее сразу подхватила толпа озогревов, самых разных размеров, находящихся возле меня. Тут были великаны размерами превосходящие трехэтажный дом, и небольшие, чуть выше гномьего роста, малыши, но всех их объединяло одно: желание защитить Матерь и разнести в пух и прах наглецов, осмелившихся напасть на их святыню.

- За матерь! За сердце! - переплет голосов каменной толпы звучал особенно громко и ужасающе.

Внимание! Задание ‘защита Твердыни Матери-Земли’ обновлено!

Цель:

1) Защитить Твердыню,

2) Защитить Сердце Мира

3) Защитить Матерь-Землю

Награда: в зависимости от вклада в оборону.

Штраф за провал: Уничтожение расы озогревов, уничтожение вашего персонажа.

Да, серьезные штрафы. Интересно часто ли происходит такое или это мне повезло наткнуться на этот неожиданный инвент? Альфа молчит.

- Благословляю вас, дети мои! - эти слова были буквально вознесены ею в наши души.

В этот же момент все тело сковало блаженное чувство

эйфории. На моей памяти это было единственное приятное ощущения, кроме сна в этой игре, что я чувствовал.

Внимание! На Вас наложили эффект 'Среднее благословение Матери-Земли'

Сила +20

Выносливость +20

Скорость восстановления жизней и маны увеличена в два раза

Да с таким бафом я всех порву один останусь! После благословения часть озогревов осталось стоять возле сердца, это были самые большие и сильные представители расы, последний рубеж. Остальные же видимо уже имели опыт сего действия. Они строили круговую стену при помощи своих способностей, я, чтобы не выделяться из толпы, тоже помогал строить стену. Это было поистине диковинное сооружение огромной высоты, из различных видов камней, укрепленное землей, глиной, различными видами металлов. Видимо, у разных озогревов было прокачано умения по-разному. Поскольку мана восстанавливалась быстрее чем обычно, и нас было довольно много мы смогли быстро создать качественную, высокую и, по крайней мере на вид, прочную стену. Как раз концу этого действия, на горизонте показались враги. Это были странного вида гуманоиды с синей кожей, огромными клыками, высокого роста, вооружены они были большими кувалдами, секирами, топорами, щитами: в общем, достаточно примитивным оружием. Брони на них не было (это все я смог заметить когда они подошли чуть ближе). Удивляло другое - их количество. Казалось, что на нас надвигается волна, которая вот-вот захлестнет нас с головой, поглотит. Начались томительные минуты ожидания. В такие минуты, даже если знаешь что бессмертен, страшнее всего. вот уже подходит первые воины, для себя окрещю их расу Синими, они начинают бить по нашей импровизированной стене, озогревы, что посильнее начинают засыпать их заклинаниями кидая в них булыжниками, поднимая на каменные копья, убирай землю из-под ног. Мне же остается только ждать, изредка восстанавливая прочность стены в моим заклинанием. Медленно, постепенно, неотвратимо, но прочность стены уменьшалась, несмотря на все наши действия, а количество врагов, казалось, только продолжает расти.Вот появилась первая пробоина в стене.Оттуда, как из рога изобилия, посыпались враги. Дыру довольно быстро заделали старшие, но Синии остались в периметре, сея разруху в наших рядах. Не зная, что предпринять, оружия как такового у меня не было, если не считать кирку, я решился на безумный шаг - связать гуманоидов боем. Естественно, я это сделал не один, как только случился прорыв на

гуманоидов сразу напала кучка озогревов, не давая им прорваться вглубь наших рядов.

Как только я спустился со стены, где изначально стоял, мне сразу нашлась цель это был низкий, относительно других представителей своей расы гуманоид, ростом с полтора меня, вооруженный двумя топорами и практически без одежды. На момент моего бесславного нападения он очень удачно стоял спиной ко мне. Я не упустил такого прекрасного момента, и достав кирку из инвентаря, нанес ему размашистый удар в спину.

Нанесен критический урон в спину! 1358
Внимание! Вы убили молодого скрака
Внимание! Вы убили врага расы! Карма +8
Получен новый статус: Добряк!
Сопротивление всему урону +1%
Репутация с нейтральными и добрыми НПС +1000
Репутация с злыми -1000
Опыт +445

Не время отвлекаться, потом просмотрю сообщения - решил я. И правильно, своим убийством я привлек внимание нескольких соседних гуманоидов, которые решили поквитаться со мной, отомстив за смерть товарища. К сожалению для меня, они были вооружены получше: у обоих огромные дубины. Вот один из них, тот что стоял ближе, делает замах, целясь мне прямо в голову, и я, скорее интуитивно, чем сознательно, используя свою способность, строя перед собой огромную стену во всю ману, что спасает меня от неминуемой гибели. Второй было на меня замахивается, но его пронзает огромное каменное копье, появившееся прямо из-под земли. Кто-то из наших постарался. Я оглядываюсь, ищу себе цель, но в живых из скраков больше никого не осталось. Быстро мы их!

В этот же момент вновь появляется брешь, на этот раз куда большего размера. Ее вновь латают, но Синие, опять появились в наших рядах. Надо это дело исправлять! Благодаря своему небольшому росту прячусь среди моих старших товарищей; я хочу повторить свой недавний “подвиг”, напасть на кого-нибудь со спины. Через какое-то время мне вновь попадается благоприятный момент, вновь удар в область спины. Сразу выскочили несколько логов, но не время! Судя по всему мой удар, хоть и возымел эффект, но его оказалось недостаточно, чтобы с одного удара вырубить скрака, то ли крит не вылетел, то ли ударил слабее, то ли гуманоид плотнее оказался; не буду гадать. Отскакиваю чтобы не получить ответный удар и прячусь за спинами более сильных товарищей.Через несколько секунд не пришло сообщение о получении опыта за помощь в убийстве и

чуть-чуть подняли карму. Время не ждет! с такой мыслей я пошёл искать свою очередную жертву.

Но как это часто бывает; охотник стал добычей. Пока я ждал благоприятного момента, мне в спину воткнул большой топор.

Внимание! Получен урон 249 (200 заблокирована умением ‘Каменная кожа’)

Пока я приходил в себя каменные гиганты заступились за меня; Спаси меня от неминуемой гибели. Хочешь, не хочешь, а проникаешься уважением к этим молчаливым здоровякам! Когда я встал с Земли (удар скрака отправил меня в небольшой полет), я заметил, что скраков внутри периметра не осталось; можно было вздохнуть полной грудью. Но это было лишь временное затишье. Затишье перед бурей.

Прочности у стены уже практически не осталось, и всем было понятно что она вот-вот падет. Синие видимо тоже осознавали это поэтому они увеличили напор.

Не зная куда себя приткнуть, что делать, я решил повторять за всеми. Озогревы выстраивались в причудливого рода цепочку где за каждым большим, окрестим его старшим, разогревом стояли два-три средних, по силе, а за каждым средним - несколько маленьких. “Я наверное средний” - с такой мыслью я встал за одним из гигантов. На меня даже не обратили внимание. Опять ожидание, томительное и угнетающие. Спустя двадцать минут стена пала. И только теперь я поистине понял весь грядущий кошмар, прочувствовал его. Это будет эпохальное по своему масштабу сражение.

Статы на момент окончания 9 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'десятник озогревов'
Уровень 8
Опыт (4323/20000)
Карма +103(положительная)
Статус: Добряк
Очков здоровья 890
Маны 120
Очков выносливости 99% (580)
Бодрость 64%
Сытость 72%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 9 (+2)
Интелект 13 (+7)
Мудрость 7 (+3)
Сила 128 (+4)
Выносливость 58 (+21)
Вторичные:
Наблюдательность 7 (+2) (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эфект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 4
Меткость 11 (+3)
+ 0.2% нанести критический удар
Новое! +5% попасть по цели
Сопротивление магии разума 4%
Свободных очков характеристик 18
Умения
Каменная кожа 1 (Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.)
Текущая порода:
Гранит: 64%
Глина: 33%

Мрамор: 4%

Бафы:

Сила +5

Ловкость +1

Выносливость +2

Сопротивление магии воды +38%

Естественная броня 200

Резист к колющему и режущему урону: 73%

Дебаффы:

Уязвимость к дробящему урону 121%

Близость с камнем: (пассивное умение) уровень умения - 2 (+1)

Способности:

Земляная стена 6 (+6)

Требования маны: 7 ед./м2

Прочность стены 500(уровень умения)*м2*

Профессии

Шахтер 25 (+11) (увеличивает урон по ресурсу на 20%)

1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.

0.1% шанс при добыче минерала получить минерал лучшего качества

+0.02% добыть ресурс за удар

Кузнец 3

Ремонтник 4

Изобретатель 2

Старатель 4 (+2)

Мысли ГГ: Теперь очки выносливости тратятся куда медленнее. Маны теперь побольше стала, новая способность, не сказать, что огонь, но в некоторых ситуациях способна спасти твою жизнь или твоих товарищей. Шахтер достиг двадцати пяти, и несмотря на то, что мне пока ещё ни разу не везло и я не добывал ресурс, за удар, но все возможно. Кстати, как я выведал у Альфы, бонусы у каждого свои за пять уровней способности. Порода практически перестала меняться, видимо совсем без глины мой организм не может. А жаль. Меткость опечалила, ну зачем мне плюс пять процентов к вероятности попадания? Я же не лучник. А так герой неплохой вроде пока получается, для пве боев.

Глава №10. Свобода!

Так, на чём Я остановился? Ах, да, точно! Перед нами, после разрушения стены стояла огромная армия синих гуманоидов. Рост самых больших из них превосходил рост старших, среди них были странные, непонятные скраки, все в перьях, с бубном, с какой-то палкой, скорее всего это шаманы. Альфа рассказывала про этот вид классов: Они используют духов для атаки и защиты. Весьма скверно! Насколько я помню они могут призывать духов воды, элементалей, которые способны чуть ли не в одиночку разнести всю нашу армию. Надеюсь эти послабее чем те которых мне рассказывала Альфа. Были и огромные, бронированные, с щитами воины, вид которых внушал страх. Некоторые, видимо самые ловкие и удачливые, восседали ли на больших красных, чешуйчатых ящерицах с огромными зубами и когтями, которые у них явно не для красоты.

Я посмотрел на своих союзников, чтобы сравнить силы. От огромных каменных воинов веяло напряженностью, готовностью вступить в бой. Те, что поменьше хоть и боялись, но не отступали, держа строй.

И вот, две армии столкнулись. Что-то разобрать можно было лишь первые несколько десятков секунд сражения, потом же всё слилось в одно кровавое месиво: огромные копья выскакивали из-под Земли, стены из камня появлялись из ниоткуда, всполохи магии, звуки ударов оружия, предсмертные крики. Бой кипел везде.

К сожалению, этого я при всем желании не мог наблюдать; мне пришлось вносить свой вклад в сражение. Конечно, я не мог как мои старшие собратья убивать противников колом из-под Земли, или не мог кидать огромные булыжники в гущу врагов, но редкие удары кирки все же могли нанести солидный ущерб врагам. Наша проблема в том что мы однобоки, у нас нет целителей, которые могли бы решить исход сражения, нет каких-нибудь рог (инвизеров, разбойников и т д), которые могли бы убивать шаманов безнаказанно, нет чернокнижников или некромагов, которые могли бы призывать на свою сторону всех павших в данном сражении. Но тем не менее, даже против столь многочисленной толпы оборону мы держали более чем достойно.

Теперь перейдем непосредственно к сражению от моего лица. Вот я, стою за спиной какого-то могучего и достаточно большого, рослого озогрева, вот враги, которые бегут на нас держа свои огромные, увесистые оружия над головами. Первый удар принимает на себя впереди стоящий, но и нам достается, вначале

к нам проникали лишь редкие, слабые гуманоиды, но позже, видимо старший начал терять силы, поток увеличился, и вот, уже через пару минут, мы сами пропускаем гуманоидов оставляя их на откуп младшим.

Как бы мужественно мы не сражались, как бы твердо мы не стояли, силы не бесконечны, мы начали ослабевать, получать все больше и больше травм. Поток гуманоидов, казалось, не прекратится никогда: скольких бы мы не убили - всегда находились всё новые и новые. И вот, когда казалось что мы падем, послышался голос матери, сильный и прекрасный.

- Дети мои! Благословляю!

Внимание! На Вас наложили эффект 'Большое благословение Матери-Земли'

Сила +30

Выносливость +30

Излечены все травмы

Полностью восстановлено здоровье манна

Скорость восстановления здоровья и маны увеличена в 3 раза.

По нашим рядам прокатился воинственный клич. Озогревы воспряли духом, и даже перешли в наступление на короткое время. Я тоже старался не оплошать. Несмотря на мои сравнительно небольшие габариты я вносил немалый вклад в сражение на нашей линии. Я подобрал с какого-то из противников достаточно большой, увесистый топор. И, даже несмотря на его характеристики, использовал его как основное оружие, так как боялся потерять кирку.

Наша линия ушла на несколько десятков метров вперед, относительно других, возможно это было потому, что против нас не стояло ни одного Шамана, не было больших скраков. В какой-то момент нас окружили, отделили от остальных, и нам ничего не оставалось, кроме как подать жизни подороже. Я умер одним из первых.

Получен урон 1353 (умение 'Каменная кожа' проигнорировано)

Вы умерли, и были возрождены на руднике №3342

Внимание! Вы были перенесены на территорию Твердыни.

На этот раз ужасных болей не было, смерть как смерть. И когда это смерть стала обыденностью? Но, пофилософствуем потом, сейчас бой. С такой мыслей я побежал в гущу врагов. На этот раз я продержался подольше, где-то минут десять.

...

Снова передовая, снова бой. Сражение уже начало выдыхаться; обе стороны несли существенные потери. Но тем не менее было ясно, что оно закончится не скоро. Уж не знаю, что заставляет идти скраков, но я уверен озогревы будут биться до

последнего: отступать им некуда.

В этот раз моя тактика изменилась: я не стоял как вкопанный на одной точке, лишь защищаясь и не пропускаю врагов, а ходил по разным местам сражений и помогал своим союзникам.Это тактика оправдывала себя. Я наносил больше урона, получал же меньше. Более того - я не один раз спасал жизни моих товарищей, прикрывая им спину или убивая исподтишка очередного скрака. Но в какой-то момент мне не повезло и опять:

Получен урон 1353 (умение 'Каменная кожа' проигнорировано)

Вы умерли, и были возрождены на руднике №3342

Внимание! Вы были перенесены на территорию Твердыни.

Я вскользь бросил взгляд на сражение, и ужаснулся, наши силы иссякли, воинов практически не осталось, тогда как враг, пусть и порядком потрепанный, до сих пор представлял собой страшную силу. И даже благословения матери не могли изменить исход сражения. Казалось, его ничто не может изменить.

Что же помогла нам? Что же все-таки перевернуло сражение? Помните я рассказывал об огромных каменных гигантах изначально, ну тех, что защищали сердце. По непонятным причинам они довольно долго выжидали, не приходя к нам на помощь. Но вот, когда про них уже забыли, они решили вмешаться в сражение. Все что оставалось другим - наблюдать. Эти гиганты действительно были способны вшестером разнести всю вражескую армию. По крайней мере, то что от нее осталось точно. Их кожу пробивали лишь редкие заклинания шаманов, их заклинания уничтожали скраков десятками, каждое их движение было направлено на убийство. Я залюбовался этим зрелищем и сильный удар очередного скрака отправил меня в долгий полет.

Получен урон 353 (200 заблокировано умением 'каменная кожа'

Засмотрелся и забыл, что бой-то ещё не окончен. Необходимо продолжать сражаться.

'Спустя полчаса'

Все кончено. Мы победили, победили дорогой ценой. Каждый второй умер на этом поле сечи, отдавая свою жизнь за сердце и за Матерь-Землю. Когда стало ясно, что врагов не осталось, озогревы встали перед Матерью, которая все сражение находилась рядом с Сердцем.

- Дети мои, внемлите, - ее голос пробирал до нутра, вкрадываясь в наши сердца, - сегодня, была страшная битва - пауза (как же мне не нравиться манера ее речи) - многие из вас проявили необычайное мужество, смелость. - пауза - благодаря вам, Сердце и я живы. Спасибо!- с этими словами Матерь просто

взяла и легла на землю, свернувшись в калачик вокруг сердца. Эм, и все? А где награда? Где фанфары? Видимо от меня хотят, чтобы я поговорил с этой мадам-с. Ну, мне не сложно.

- Мнонопочетаемая, - я никогда не разговаривал с божествами, поэтому не знал с каких краев поступиться, - я бы хотел перенять часть Вашей мудрости.

- Сын мой, здравствуй, - пауза - я видела как ты мужественно сражался, одолевая врагов. - пауза - я видела с каким мужеством ты вновь бросался в бой, после очередной смерти. Видела, как остервенело ты сражался, видела как ты ни раз спасал товарищей. - пауза - И поэтому, я хочу наградить тебя. - пауза - Простой подарок тут не подойдет, нужно что-нибудь достойное богини. Достойное твоего мужества.

Внимание! Задание 'защита Твердыни Матери-Земли' выполнено!

Награда:

Получен уникальный класс 'защитник Матери'

Получено пассивное непрокачиваемое умение уникального ранга 'защита матери'

Весь входящий урон снижен на 40%

Получено активное умение обычного ранга 'земляной кол'

Из-под земли в указанном месте появляется землянной кол.

Требует маны: 50

Урон 150+50(уровень умения)*

Опыт +121438

Получен новый уровень 10!

- Отныне и навеки, ты воин богини! Неси эту ношу достойно и кто знает, возможно, ты станешь одним из хранителей сердца.

Внимание! Получено задание 'достойный богини'

Цель: поднять карму до 1000

Награда: неизвестно.

Вот и наградила действительно по-божески. А вот, что делать с кармой пока непонятно. Она вроде сама поднимается, ни разу ещё не опускалось. Так что пока отложим на второй, а то и третий план.

- Кстати Аль, ты ж говорила, что класс можно получить только после тридцатого уровня.

- Исключая божественное вмешательство. Практически любой мой ответ на подобного рода вопросы идет с этим примечанием.

Интересно, а что за класс и с чем его едят? Появилась новая строка в меню:

Класс

Защитник матери

+1 к выносливости за каждый полученный персонажем

уровень

Умение ‘земляной кол’

Пассивное умение ‘защита матери’

Класс наверное имба. Не зря же он уникальный. Тут надо пару слов сказать о рангах предметов, классов и прочего. Как я узнал от Альфы существует десять рангов: ужасный, плохой, обычный, необычный, редкий, очень редкий, эпический, уникальный, легендарный и наконец божественный. И то, что я смог получить УНИКАЛЬНЫЙ класс, да ещё и не к тридцатому уровню, а раньше - невероятно круто.

- Кстати Альфа, я вот столько спрашивал, а чем отличается умение от способности не знаю.

- При развитии, пользователем умения, он может получить способность, связанную с этим умением. Подобное произошло когда Вы прокачали умение ‘чувство камня’. К тому же, умение сильнее аналогичной способности. Я ответила на Ваш вопрос?

- Угу.

Внимание! Вы будете перемещены на рудник через десять секунд!

- Спасибо! - только и успел сказать на прощанье я.

Раздался громкий ‘Пуф’ и я появился на месте моего прошлого возрождения.

- Булыжник? Что ты тут делаешь?! - Шмобзер явно был удивлен моему присутствию.

И что я ему должен сказать? Что повоевал за Сердце, вернулся и вот я теперь тут, прекрасный и красивый?

- Да, вот, добычу хочу сбыть. - с этими словами я ложу ему на прилавок сапфир, припасенный в набедренной повязке. Надеюсь, что он потянет на двенадцать тысяч.

- Хороший экземпляр. Девять тысяч восемьсот тебе за него дам. - лицо гоблина хоть и не выдавало его удивленность, но это было видно по глазам

- Уважаемый Шмобзер, а больше никак не получиться?

- Нет. И не проси.

На Ваш счет перечислено 9832 золотых.

Я было расстроился. Не видать мне легкой свободы, но потом вспомнил, что у меня ещё есть кирка и сумка. Я молча положил на прилавок предметы.

- Краденное не принимаю. - гоблин был серьезен.

- Никаких “но”. Правила есть правила.

Что же делать?! Неужели мне опять придется долбить руду целыми днями? Только не это! Должен быть другой выход. Должен быть… Эврика!

- Альфа, помнишь было сообщение, о баге? Ну из-за него

меня несколько десятков раз убивали.

- Да, у меня идеальная память.

- Тогда я это, ну. Требую компенсации.

- Обработка вопроса. Секунду, центральный поток загружен.

- Я подожду. ‘пожалуйста, пожалуйста, пожалуйста’ - про себя молюсь я.

- Учитывая сложившеюся ситуацию я Вам могу предложить две тысячи золотых и пять единиц ловкости.

- А если…

- Решение окончательно.

На Ваш счет перечислено 2000 золотых.

Ловкость +5

Внимание! На Вашем счету достаточно средств для погашения задолженности.

Погасить задолженность?

Да/нет

Неужели все? - С этой мыслей я с уверенностью жму на “да”

Интерлюдия №3

- Значит, из-за новичка мы понесли убытки в пятнадцать тысяч золотых? - В неуютной пещере на импровизированном троне восседал человек, попивая какой-то напиток из украшенного золотом бакала

- Да. Он каким-то образом нашел способ расторгнуть заклятье, а ведь там одних материалов на несколько тысяч золотых! К этому ещё нужно прибавить стоимость кирки и сумки! - высокий, писклявый голос принадлежал зеленому, уродливому, насколько это возможно, гоблину, который был явно озабочен сложившейся ситуацией.

- Что на него есть? - голос Барона звучал твердо, без нотки волнения.

- Игровой ник: Заключенный номер двенадцать. - Начал свой доклад высокомерный серокожий эльф. - Прозвище: Булыга. Имеет крайне непопулярную расу с большим сопротивлением к физическому урону и уязвимость к магии воды и огня. Карма плюсовая, предположительно ‘Добряк’.

- Депутат что-то нарыл?

- Учился в физтехе, не глупый малый, но перешел дорогу Многоголосому, тот, в привычной для себе манере, заставил совершить преступление. С криминалом связан не был. - ответил длинноухий.

- Такое прощать нельзя. - По тону Барона нельзя было определить спрашивал ли он, или утверждал.

- Согласен! Нельзя! Такую прибыль пропустили! - Гоблин взял слово.

Барон бросил взгляд на эльфа. Тот, видимо поняв, что слово дают ему не согласился: таких “номеров” достаточно много в Нейроне. А прозвище - если не дурак поменяет. Замучаемся искать. Не стоит оно того. Предлагаю отпустить малого, попадется - накажем, а так...

Слово осталось за Бароном. Думал он достаточно долго, минут десять, прикидывая в уме все за и против.

- Такое прощать нельзя. - Наконец подытожил он.

Статы на момент окончания 10 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'десятник озогревов'
Уровень 10 (+2)
Опыт (9453/100’000)
Карма +211(положительная)
Статус: Добряк
Класс:
Защитник матери
+1 к выносливости за каждый полученный персонажем уровень
Умение ‘земляной кол’
Пассивное умение ‘защита матери’
Очков здоровья 890
Маны 120
Очков выносливости 99% (580)
Бодрость 64%
Сытость 72%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 15 (+6)
Интелект 14 (+1)
Мудрость 8 (+1)
Сила 129 (+1)
Выносливость 60 (+2)
Вторичные:
Наблюдательность 7 (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эфект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 5
Вероятность любого благоприятного события +0,02%
Меткость 12 (+1)
+ 0.2% нанести критический удар
+5% попасть по цели
Сопротивление магии разума 4%
Свободных очков характеристик 30
Умения
Владение топором 2 Урон от топора +2%

Каменная кожа 2 (+1) (Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.)

Текущая порода:

Гранит: 58%

Глина: 32%

Земля 6% (!)

Мрамор: 4%

Бафы:

Сила +5

Ловкость +4 (!)

Выносливость +4

Сопротивление магии воды +23% (!)

Естественная броня 200

Резист к колющему и режущему урону: 72%

Дебаффы:

Уязвимость к дробящему урону 113%

Близость с камнем: (пассивное умение) уровень умения - 2

Способности:

Земляная стена 6

Требования маны: 7 ед./м2

Прочность стены 500(уровень умения)*м2*

Профессии

Шахтер 25

(увеличивает урон по ресурсу на 20%)

1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.

0.1% шанс при добыче минерала получить минерал лучшего качества

+0.02% добыть ресурс за один удар

Кузнец 3

Ремонтник 4

Изобретатель 2

Старатель 4

Теперь у меня есть класс. И, судя по всему, очень и очень хороший. Одна пассивка на снижение урона чего стоит? Правда, как оказалось, она немного не так работает как мне бы хотелось. Если я получаю урон, скажем триста, то вначале он прожится от ‘Каменной кожи’, а уже потом от ‘Защиты матери’ то есть в оконцове я получу… шестьдесят единиц урона. Кол, на начальных порах слабенькое умение: стоит всю манну, а наносит меньше половины чем я могу с кирки ударить. Но потом, оно может стать

гораздо сильнее. Я видел, что творили старшие. Апнулась удача, что дало наверное весьма весомый плюс. Не помню только как это произошло, но в принципе, мне и недо. Ах да, я же теперь владею топорами на втором уровне. Сообщение об этом я видел когда убивал кого-то из скраков. Все-таки это был топор, а не секира. Так вроде все, а нет. Ещё карма солидно за бой поднялась, теперь она у меня свыше двухсот, правда ожидаемого бонуса не дали, что печально. Но, я уверен, должны дать позже. Все? Ничего не упустил? Забыл сказать про каменную кожу, что апнулась до второго уровня, за счет многочисленных травм, полученных мной. Видимо из-за земли, в составе меня (непривычно звучит) поднялась ловкость от бонуса. Вроде все.

Глава №11. Штормград

Внимание! Вы освобождены!

Внимание! По условиям соглашения пункта 22.6а для досрочного выхода из тюрьмы необходимо провести не менее 10% времени заключения!

Осталось времени: 1 год 4 месяца 2 дня

<цензура> ,<цензура> ,<цензура> .

Спокойно Кирилл. Спокойно. Вдох. Выдох. Вдох. Выдох. Я уверен ты что-нибудь придумаешь. Вдох. Выдох. В конце концов, поживем в свое удовольствие. Поиграем, ничего страшного не случиться. Не должно. Не зря же десять процентов человечества играют в нее. А это уже целый миллиард. Должно тут быть что-то интересное для меня. Должно быть. Я уверен. Вдох. Выдох. Кстати где я? Моя бренная тушка находилась на пересечении двух больших каменных дорог. Вокруг были каменные дома, украшенные статуями запятая с красивыми балконами, расписными окнами.

- Альфа Где я?

- Вы находитесь на центральном материке светлого пантеона в городе Штормград. Я ответила на ваш вопрос?

- Да, спасибо.

Из разговоров с Альфой я знал, что штормград является столицей центрального материка, и по совместительству столицей света, так как на центральном материке большая часть людей верит и поклоняется светлым богам. Ну, не людей: НПС. Штормград, насколько я помню, является городом людей, хотя и эльфов, дворфов, гномов и прочих рас тут тоже было достаточно тоже было достаточно. Я появился, как это и положено, в кругу Возрождения, в каждом городе есть подобный. Это небольшая, круглая площадка, как правило выполненная в белом цвете, в которой появляется любой умерший рядом, или просто гость города. Не знаю что мне делать так как в игрушки подобного рода я практически не играл, а Альфа подобных советов выдавать не может. Поэтому я бесцельно побрёл вперёд по улице, восхищаясь видами.

- С дороги нуб! - Голос принадлежал неизвестно куда торопившимися гному, который на всех парах мчался по улице, забавно пыхтя.

Я спокойно проигнорировал его слова. Любуюсь видами прекрасного города, его домами, статуями расставленными повсюду, игроками и НПС различных рас.

- Эй, нелюдь, вали отсюда! Откуда вы только беретесь такие!

И вот чем я ему помешал? В меня прилетел большой спелый помидор. Видимо, сказывается отрицательная репутация. Самое обидное такое происходило несколько раз, что немного портило мое любование городом.

‘Аукцион’ гласила надпись на большом, белокаменном доме с массивными колоннами. Я решил зайти. Первое, что бросилось в глаза - отсутствие клиентов, которые на моих глазах заходили сюда пару секунд назад плотной толпой. Магия? Или я чего-то не понимаю?!понимаю?

- Приветствую Вас. Вижу Вы в первый раз в подобном месте? - Бархатистый женский голос прозвучал у меня за спиной.

- А! Кто здесь?! - я от неожиданности испугался. Позорно конечно, но с кем не бывает?

- Не пугайтесь, я аукцион-мастер Линда. Моя задача помочь Вам продать товар подороже или купить его подешевле. Вы можете отказаться от моей помощи, сэкономив десять процентов прибыли, но новички, как правило, используют мою помощь. - На большом удобном, и наверняка мягком диване расположилось девушка. Как бы описать ее внешность? Ярко оранжевый мех, горящие огнем глаза, милое личико (или все-таки мордочка), треугольные ушки. Из одежды на ней была лишь легкая, полупрозрачная мантия. Не уверен что оборотням вообще нужна одежда, но тут она явно приходилась не к месту.

- У нас в селении, считается неприличным, если мужчина смотрит на девушку больше нескольких секунд. - Лисичка на секунду притупилась, - оборотней что-ли никогда не видел?

- Честно говоря нет, я как бы… В горах бОльшую часть жизни провел. Мало кого вообще видел. - На ходу соврал я.

- Ну тогда понятно. На тебе проклятие что-ли какое-то? А хотя нет, не отвечай это не мое дело. Хотите что-нибудь купить или продать? - Лицо Линды вначале изобразило заинтересованность, но потом будто что-то вспомнив, она резко сменила тему разговора.

- Нет, не проклятье. Раса такая. - Все же ответил я, - хочу купить что-нибудь на двести золотых. Одежды, оружие какое-нибудь. - Я решил потратить чуть меньше половины своих сбережений.

- Что-то конкретное? - Оживилась лисичка.

- Латы и какое-нибудь дробящее оружие. Оружее получше чем доспехи пусть будет… Давай так: на оружее сто золотых на доспехи… пусть будет сто пятьдесят. На десятый уровень, разумеется. О, точно и сумку какую-нибудь золотых за пятьдесят. - Я все же решил потратиться на качественную амуницию. Деньги я уверен ещё добуду.

- Какие характеристики должна повышать броня? Требования брони? - Как я мог забыть! Хорошо что аукцион предоставляет аукцион-мастера, а то не знаю, что бы я без нее делал.

Так что должна делать броня? Скрывать недостатки. Значит моя броня должна повышать защиту от магии воды, прибавить ловкость и интеллект. Вместо интеллекта может быть мудрость. Что я и сказал лисички.

- Ну, а насчет требований, я наверное только по выносливость пройду, да по силе. Какие там обычно требования на хорошей амуниции?

- На Ваш уровень обычно выше десяти. Ещё что-нибудь желаете?

- Пока нет.

- Тогда подождите десять минут, пока я найду лучшие предложения по вашим запросам. - сказала Линда явно заученную фразу на автомате.

- Подожду. - буркнул я и принялся наблюдать за странным действом.

Рыжая красавица принялась набирать что-то на своем небольшом, казалось бы обычном браслете металлического цвета. И это было довольно странно если учесть, что я ни только не понимал, но и не видел, что она делает. Для меня она просто водила руками по воздуху, изредка касаясь браслета.

Пока у меня было десять минут я поражался продуманности и детализированности мира. Удивлялся красотой города. Удивлялся поведению НПС. Там, в шахте, мне казалось, что мир ограничен невысокими горами, пещерой и ворчливым НПС, хоть я и понимал, что это не так. Сейчас же, оказавшись в столь дивном новом мире, обретя некоторую свободу действий, мне не верилось в происходящее. Как там у классиков: О дивный новый мир!

Я не заметил как в раздумьях пролетели заявленные лисичкой десять минут.

- Запросы у те… Вас довольно специфические, но несколько подходящих вариантов я нашла. Стоить правда будут чуть дороже, но уверена для Вас это не проблема.

Сет ‘комплект латных доспехов из сплава качественного железа с гидраербером зачарованный на силу’

Качество: Редкое

Вес: 24 кг (имеется ввиду общий)

Требования

Уровень 10+

Сила 50+

Выносливость 50+

Бонусы

Сопротивление магии воды 64%

Сила +16

Броня 250

Предметов в комплекте 6/6

Этот вариант мне понравился больше всего. Во-первых из-за высокого сопротивления. Во-вторых из-за относительной высоких бонусов характеристик и брони. Правда цена кусается - двести десять золотых! Тысяча долларов! За какой-то кусок кода! И ведь кто-то действительно готов отдавать реальные деньги за пусть и красивые, блестящие синим цветом, но ВИРТУАЛЬНЫЕ доспехи! Ладно я, мне тут ещё год горбатиться, и амуниция - это своеобразный вклад в будущее. Вклад в спокойную жизнь. Но другие?! Ладно-ладно, что я бухчу как старый дед, лучше напишу что там дальше было.

‘Амулет из темного аметиста, зачарованный на силу с цепочкой из очищенной меди’

Качество: Редкое

Требования - нет

Бонусы

Интеллект +3

У меня в руках находился красивый, сверкающий фиолетовым аметист, ограненный как четырехугольник на неброской, медной цепочке.

‘Медное кольцо с вставленным темным аметистом’

Качество: Редкое

Бонусы

Интеллект +3

Красивые, кольца, подходящие темному властелину появились у меня на ладоне. Колец было четыре штуки, большо надеть нельзя. Механика игры такая. Точнее одеть-то можно, но одно из колец не будет давать никакого эффекта. Так же и с другой амуницией: нельзя одеть десять кирас и радоваться жизни. Я ж про самое интересное забыл!

‘Дубина лысого огра’

Вес: 12 кг

Качество: Очень редкое

Требования

Уровень 10+

Сила 150+

Выносливость 50+

Бонусы

Урон 300-785

Вероятность критического удара +20%

Сила критического удара + 30%

Сила +25

Короче говоря, остался я практически без денег, зато практически максимально хорошо вооруженным на свой уровень. Почему практически? Да потому что на аукционе продаются даже легендарные вещи на мой уровень. Правда стоят они как несколько десятков тех сапфиров, что я добыл. Но и бонусы там - закачаешься.

Ах, да совсем забыл. Пришлось взять сумку подешевле, похуже. Я купил небольшую, всего на шестьдесят ячеек, холщовую сумку с относительно большой прочность, что являлось, пожалуй, единственным ее плюсом.

- С Вас 367 золотых. - Улыбнулась лисичка. Наверняка этой рыжей бестии премию выпишут за опустошение моих карманов. Ну да ладно, мне не жалко.

С вашего счета списано 367 золотых.

Я вышел из красивого здания аукциона, снова окунувшись в толпу людей (гуманоидов). И пошел куда глаза глядят, а именно - вперед, навстречу приключениям.

И вот, спустя несколько десятков минут безостановочный ходьбы, я пришел к огромным массивным воротам. У огромных, расписных врат стояли прекрасные статуи. Я невольно остановился залюбовавшись ими. Под каждой статуей была табличка с именем и званием “Герой Штормграда”. Я подходил к каждой статуе и рассматривал ее. Статуи были выполнены золотом. Неизвестный художник смог передать все величество павших воинов, всю их красоту, смог сохранить каждую деталь внешности. Больше всего тут было людей, но были и эльфы с гномами и даже один орк, изображенный поднимающим свою огромную, увесистую секиру над головой одной рукой. Я, сам того не понимая зачем, преклонил перед ним колено, уж очень внушал трепет его вид.

- Это герои, отдавшии свои жизни за жителей Штормграда. Герои положившие основу в само понятие доблесть. Герои, которые навеки останутся в наших сердцах. - мужской, стальной голос прозвучал у меня за спиной.

Я обернулся. Передо мной стоял мужчина лет сорока пяти, лицо которого было истерзано шрамами, а взгляд излучал стойкость, закаленную боями. Одет он был, наверное как и принято бойцу, в стальную кирасу, с небольшими, едва различимыми, но многочисленными царапинами, латные поножи, и видавшие виды кожаные ботинки с металлическими вставками, на поясе - меч, внушающий неподдельное уважение. И зачем ему в мирном городе практически полное обмундирование?

- Из вас, неумирающих, мало кто остановится и почтит память павших воинов. И как иронично, что первым за столь долгий срок это сделал не коренной житель Штормграда, не рыцарь света, а… - Воин, а это был безусловно он, запнулся, видимо не зная к кому меня отнести.

- Озогрев. Я принадлежу к расе озогревов. - Не стал ставить в тупик мужчину.

- К какой расе ты бы не принадлежал, знай, ты приобрел мое уважение бессмертный, а оно дорогого стоит…

Отношение с персонажем 'Логон' улучшились до дружелюбия (4000 /6000)

Ого, важная шишка раз у него такая "дорогая" репутация.Тут надо кое-что прояснить. Дело в том, что чем выше по статусу НПС, тем больше нужно очков репутации для повышения ее статуса. Ну, приведем простой пример. Есть у нас какой-нибудь бедняк из деревни, для того чтобы поднять репутацию с ним необходим просто накормить его, помочь с чем-то. И есть у нас Король, для повышении Репутации с которым нужно не одну тысячу монстров уничтожить во благо королевства. То есть у бездомного будет где-то 100 репутации за уровень, и качаться она будет быстрее, а у короля двадцать тысяч и даже на единичку ее поднять сложно будет. Так я это все к чему? А к этому,что такое резкое повышение репутации что-нибудь да значит. И, я уверен, зачем-то да нужно.

- Неужели сюда можно попасть только умерев? - Надо же как-то начать разговор.

- Настоящий воин всегда сражается до последнего. - Мне показалось или в голосе Логона проскочила нотка грусти?

- А если угрозы нет? Если все монстры повержены? - я продолжал развивать диалог.

- Угроза есть всегда. Тьма никогда не дремлет. Никогда.

- Раз тьма не дремлет, не разумнее ли действовать осторожно, сохраняя жизнь и силы для новых свершений? Настоящие герои всегда идут в обход!

- Не благоразумней, если твоя жизнь может спасти хоть кого-нибудь. Не благоразумней!

- Что тогда тут делаете Вы… - кажется я это очень зря сказал. Тьфу! Вот надо было мне все испортить!

- Ну надо же кому-то готовить новых бойцов. - улыбнулся Логан -К этому же, я не боец: травма ноги не позволит мне сражаться в полную силу. Теперь от меня, как война, остались лишь эти доспехи, и шрамы, они служат немым напоминанием о былых временах. А знаешь что? Не хочешь ли ты стать моим учеником? Я смотрю ты довольно смышленый, да и дел смог

довольно много совершить хороших. Согласен? - Вот я мог ожидать чего угодно, но не такого исхода событий. Кто же знал, что скрывается за этой казалось бы добродушной улыбкой, но весь его “коварный” замысел я понял позже.

Внимание! НПС Логан предлагает Вам обучение!

Срок обучения: месяц.

Стоимость: бесплатно.

Требования: выполнять все указания Логана, касающиеся тренировок.

Принять?

да/нет

Не раздумывая жму ‘да’. Вот она репутация в действии! - Именно такие мысли были у меня в голове. Сразу после соглашения мы пошли, а учитывая мою скорость, побрели в направлении казарм, где как я узнал впоследствии, работал и проживал Логан. Это сооружение немного выделялось на фоне близлежащих домов, прежде всего своей серостью и размерами. Возле казарм находился небольшой по размеру полигон, содержащий неисчисляемое количество самых разных тренажеров начиная от банального манекена и кончая смертельно опасной полосой препятствий. Но все это на тот момент я смог просмотреть лишь мельком: мы пошли дальше, в относительно небольшой двухэтажный домик. Поднялись на второй этаж по длинной, круговой лестнице.

- Значит, так, солдат, это твоя комната. Жить будешь тут. Подъем в шесть утра, отбой в одиннадцать. Столовая в казарме, расписание кормежек узнаешь там же. Амуницию позже получишь у меня. А теперь за мной на полигон! - сказал Логан, который всю дорогу шел молча.

Мне ничего не оставалось кроме как послушно идти следом. Спустя пару минут мы оказались на полигоне. Некоторые тренажеры уже были заняты рыцарями отрабатывающих удары и приемы, но бОльшая их часть оставалась свободна.

- Открывай характеристики, сейчас посмотрим, что тренировать надо. И прежде чем я хотел спросить как это сделать:

Персонаж НПС ‘Логан’ отправляет запрос на открытие доступа к характеристикам на время обучения.

Открыть доступ?

да/нет

Да, согласен.

Спустя несколько минут Логан сказал: Мда… запущенные у тебя характеристики. Ловкость поднимать надо. Бегом марш! Десять кругов.

- Эм… Дело в том…

- Исполнять - гаркнул седовласый мужчина и сам побежал легкой трусцой за мной.

Круг оказался довольно большой, более километра, правда это был не круг, а овал описывающий весь стадион. Я пытался выжать из себя всё, пытался бежать максимально быстро. Но при всех моих усилиях на бег это было похоже с трудом.

В конце концов Логану надоело все это и он сказал: Так. Стоп. А теперь помимо характеристик давай рассказывай особенности расы. Ты не пойми меня неправильно, но я первый раз тренирую… кого-то столь отличающегося от человека.

Ну я и рассказал. Все рассказал.

- Значит на Турнир от имени моего ученика пойдешь. Ученика, столь перспективного давно у меня не было. Подготовлю тебя как следует. - тут Логан загадочно улыбнулся. Но увидев мое лицо на котором отразилось беспокойство сказал: Не беспокойся, ничего ты не потеряешь, даже скорее приобретешь если победишь.

Внимание! Получено задание ‘Проявить себя. Турнир’

Цель: покажите хорошие результаты на Турнире Богов.

Описание: капитан Логан возлагает на вас большие, надежды. Оправдайте его доверие, заняв призовое место на Турнире Богов.

Награда: зависит от результата

Штраф за провал: ухудшение репутации с Логаном.

И снова штрафы. И что он от меня хочет? Чтобы я победил в турнире, в котором участвует, наверно, половина всех игроков от первого до десятого уровней? Хорошо, не победил, но “достойно себя показал”. Он сам то верит в это? Может там времени очень много и он успеет меня подготовить?

- Уважаемый учитель, а когда будет проходить Турнир Богов - как бы невзначай спросил я.

- Раз в месяц он проходит. - Логан недоуменно посмотрел на меня, - прошлый был три недели назад. Ты что даже таких элементарных вещей не знаешь?

Я промолчал. И каким образом я буду принимать участие в турнире если меня с моей скоростью любой маг изобьет, любой рога от меня убежит, а воин покрошит в пыль (в прямом смысле!). Как говорил один мой товарищ: “Это габелла брат”

Глава №12. Подготовка. [2]

- Для начала покажи-ка мне стену и кол. - сказал Логан

Я молча исполнил. Потратив сначала ману на кол, затем на оставшуюся - воздвиг стену.

- Примерно, то что я предполагал. - пробурчал себе под нос капитан, - не могу сказать, что впечатлило, у меня есть парочка знакомых архимагов, но для начала очень даже неплохо. Заклинания, скорее всего, очень даже перспективные. Развивай их по возможности. Не давай мане пропадать. Что там у тебя с броней? Ага, ага. - Опять погрузился в раздумья учитель, - лучше я тебе наврядли даже подберу если потрачу несколько тысяч золотых. Хороший выбор, Сам или помог кто?

- Сам. Кто мне поможет-то? - Улыбнулся я.

Оружие я бы только на твоем месте другое выбрал. - Мужчина на секунду замолчал - Покажи-ка на что способен на маникене.

Я смутился: я же его сломаю? Действительно, небольшое деревянное чучело, обитое соломой, вовсе не выглядело прочным. Скорее даже наоборот, казалось, что оно вот-вот упадет, развалиться от очередного колыхания ветра.

- А ты начни, сам все и поймешь.

Я без лишних слов достою свою дубинку и наношу размашистый удар. - Давай посмотрим, на что ты способен - сказал Логан и указал рукой на стоящий рядом манекен, - вот этот должен тебе подойти, попытайся нанести ему максимум урона за минуту.

Я скептически посмотрел сначала на учителя, затем на человекоподобное, деревянное чучело, набитое соломой. И повод для скептицизма был: сие творение, на вид было далеко не прочным, более того, казалось, что очередной порыв ветра разрушит его. Поэтому достав громоздкую, блестящую коричневым новую дубинку я нанес слабый, вполсилы удар, рассчитывая разрушить манекен с первого удара.

Нанесен урон: ***652***

Внимание! Активирован боевой режим манекена!

Характеристика манекена:

Сила

Время прохождения 60 секунд

Удачи!

Получен урон ***87*** *(200 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано ‘шлем из сплава качественного железа с гидрарбером зачарованный на силу’)*

Зря отвлекся на прочтение этих чертовых сообщений!

Манекен довольно резво вскочил и своей (рукой?) конечностью нанес довольно сильный удар четко мне в по шлему. Раздался звонкий звук, оглушающий меня на время. Ах ты ж черт! А ну иди сюда! Эй, ты ж сила, насколько я успел прочитать, не уклоняйся! Я сказал не уклоняться!

Получен урон 23 (200 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) ((50 заблокировано ‘кираса из сплава качественного железа с гидрарбером зачарованный на силу’)

На этот раз пострадала моя грудь. Ну все я зол! Какая-то машина-манекен, может меня бить не боясь получить удара в ответ(довольно странная фраза если находишься в реале, но Кирилл немного (самую малость) перенервничал). На этот раз я действую более продумано: уклоняюсь от одного из ударов, что несколько проблематично с моей-то скоростью, но я справляюсь, и наношу сильный, а главное точный удар прямо по манекену сверху вниз.

Нанесен критический урон! ***6429****!*

Внимание магическому созданию ‘тренировочный манекен Сила’ нанесена травма ‘перелом головы ’

Время прохождения ***+10 с***

Меткость +1

Получай зараза! На сообщения я не отвлекался - сосредоточился на драке. На этот раз я снова попытался повторить свои действия, но не вышло: во время моего замаха, после уклонения от очередного удара, когда появился благоприятный момент, манекен парировал и нанес ответный удар, слабее моего, но все равно ощутимый. Эта хрень ещё и обучается! Как по-другому объяснить изменение его действий? А если так?... Я решил опробовать новую тактику: при очередном ударе просто “отправить” свою дубину навстречу. Масса у нее вроде больше, надеюсь Второй закон и тут работает небольшая, относительно легкая деревяшка не способна будет остановить огромную дубинку. Так и произошло.

Нанесен критический урон! ***2410****!*

Внимание магическому созданию ‘тренировочный манекен Сила’ нанесена травма ‘перелом верхней правой конечности’

Время прохождения ***+5*** *с*

Дальше было довольно скучно и я, выработав определенную тактику практически не допускал манекен к моему твердому телу, нанося редкие дробящие удары.

Внимание! Бой завершен!

Мана и здоровье восстановлены!

Результат 76%

Внимание! Получено достижение! ‘Тренировка. Начало’

Описание: прежде чем вступить в настоящий, кровопролитный бой любой воин должен пройти курс тренировок. Вы встали на этот путь.

Награда: Эффективность тренировок +**1%**

Внимание! Получено достижение! 'Тренировка. Четверть'

Описание: Вы смогли показать не самые плохие результаты в своем первом бою против тренировочного манекена. Поздравляем!

***Награда: 3%** к эффективностям тренировок.*

Вни…

В итоге я получил + **31%** за все достижения, что меня безусловно радует: новые достижения - новая сила. Но я уверен, скажи капитан об этом с самого начала, я бы смог показать гораздо лучший результат. Я с гневом уперся в него взглядом.

- Почему не предупредил?! Я бы может на все восемьдесят процентов прошел! - злобно зыркнул я на Логана.

- Прошел бы он на восемьдесят процентов! Ах-ха! - он взглянул на меня и махнул рукой в латной перчатке, - манекен подстраивается под пользователя, но не по характеристикам; они всегда одни и теже, а по… умению чтоли. Допустим у нас есть зеленый новичок, который в жизни своей не держал меч; если его поставят против манекена, то и манекен в свою очередь будет неумехой. А если против манекена будет драться бравый воин, прошедший не одну сотню сражений, то и чертово магическое создания будет сражаться на высочайшем уровне. Именно поэтому манекены используются по всему Светлому Королевству. Это идеальные тренажеры.

- То есть?...

- Да. Если бы ты больше знал, манекен бы был умнее, и набрать то же количество очков было бы в разы сложнее.

- Спасибо тогда…

- За работу! Теперь вот с этим давай! - гаркнул Логан указав на манекен возле которого стоял.

На этот раз я не повторил своей прошлой ошибки, ударил во всю силу, но что-то пошло не так, манекен ожил буквально за мгновение до моего удара и практически уклонился; дубинка задела его чуть-чуть, по касательной не нанеся много вреда.

*Нанесен урон: **122***

Внимание! Активирован боевой режим манекена!

Характеристика манекена:

Интеллект

*Время прохождения **60** секунд*

Удачи!

На этот раз я не стал отвлекаться на просмотр, как мне тогда показалось, лишней, ненужной информации. А зря… Потому что

уверен, прочитай я это сообщение, для меня бы не стал неожиданностью фаербол (для тех кто не знает заклинание огня, его сгусток, летящий туда куда хочет хозяин) летящий прямо в меня.

Получен урон **120**

Внимание! Подвижность правой руки уменьшена на 14%

Что? Почему эта деревяшка так умеет? Тут я вспомнил что тоже кое-что умею, и неожиданно, кастую кол из-под земли.

Нанесен урон 200

В ответ на это в меня снова полетел огнешар, но я, наученный горьким опытом, ставлю стену на пятнадцать маны. И тут же контратакую, нанося резкий, для меня, удар дубиной в левый бок манекена.

Нанесен критический урон! **3428**!

Внимание магическому созданию ‘тренировочный манекен Интеллект’ нанесена травма ‘перелом правой части тела’

Время прохождения +**15** с

Сначало все шло как по маслу, все его заклинания я принимал на стенку, не получая урона, а сам контратаковал, нанося существенный урон. Но я кое-чего не рассчитал. Маны-то у меня немного, закончилась быстро. И дальнейший бой был скорее избиением, пусть я и смог нанести ещё два удара, но они не нанесли много урона: прошли вскользь. Несмотря на то, что манекен был явным “новичком”, пулялся всеми подряд заклинаниями, не обращая внимание на то, что мне явно большее повреждение наносит огонь и вода, бой закончился раньше чем время подошло к концу: у меня осталось единичка в здоровье, что вместо ожидаемой мной смерти, принесла просто поражение.

Внимание! Бой завершен!

Мана и здоровье восстановлены!

Результат = 37%

Внимание! Получено достижение! ‘Тренировка. Интеллект’

Описание: Бой с магом. Что может быть сложнее? Вы хотя бы попытались к нему подготовиться.

Награда: Эффективность тренировок +**3%**

Ещё парочка процентов в копилку! Неплохо. И пусть результат в два раза хуже предыдущего, но маги - мои главные враги, моя слабость. Так что все не так плохо как могла бы быть.

- Не время отдыхать! - голос капитана заставил подняться, - тебе остался третий вид манекенов. Вот этого давай.

“Третий вид - скорее всего ловкач. От первого удара точно уклониться попытается. Как бы сделать так, чтобы попытка осталось попыткой? Не дать возможности уклониться. Должно сработать.” - с этой мыслей я начинаю делать замах, по огромной

дуге, рассчитывая задеть манекен в любом случае.

Внимание! Активирован боевой режим манекена!

Характеристика манекена:

Ловкость

Время прохождения **60** секунд

Удачи!

Как всегда на бумаге легко, в реальность ставит нам свои палки в колеса. Этот случай не исключение. Манекен буквально исчез в последнюю секунду, каким-то неведомым мне способом уклоняясь от удара.

“Что!? Где он?” - было подумал я, но через несколько секунд мне в спину вонзилось два удара.

Получен урон 245 броня заблокирована умением ‘твердый удар’

Получен урон 0 (130 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано ‘кираса из сплава качественного железа с гидрарбером зачарованный на силу’)

“Что это?! Как этот гад прошел через мою броню? Наказать!” - с этой мыслей я резко разворачиваюсь параллельно описывая своей дубиной окружность. - “Есть задел! Не смотрим на сообщение, а пытаемся повторить результат.” - размечтался. Да за весь бой я по этому верткому засрарцу два раза попал!

Бой я откровенно говоря проиграл. Пусть жизней я практически не потерял; манекен наносил частые удары, в большинстве своем нейтрализуемые моей броней, а то умение, использованное вначале имело, видимо, достаточно большой откат, и он его использовал всего два раза. Вообщем по попаданиям у нас 2:2, но стоит ли упоминать, что сильнее удар тяжеленной бубины, нежели небольшого кинжала?

Как итог: плюст три процента к эффективностям тренировок и тридцать два процента результата, что меня естественно огорчило.

- Не волнуйся. Для танка ты показал один из лучших результатов. - Снисходительно улыбнулся Логан.

- Да я и не волнуюсь. Будь бы это настоящий противник рано или поздно я бы его убил. - уверенно сказал я.

- Не зазнавайся! В реальности, он бы и не стал нападать тебя, он бы выбрал мага, стоящего у тебя за спиной, и которого ТЫ должен защищать. И поверь, даже самый хороший маг, мало что сможет противопоставить середняку-разбойнику. А даже если бы и напал, скаем в замкнутом помещении с истинным огнем. Он бы просто потянул время, пока придут его товарище, а поверь они, скорее всего, придут. Нейрона не место одиночек. И там, от нескольких заклинаний магов ты быстро склеишь ласты.

Разбойник же - останется невредим. - Усмехнулся логан под конец своей речи.

Я же анализировал полученную информацию. Капитан прав, разбойник меня уделует, если это будет не чистый бой. Это понятно. Меня интересовала немного другая тема: “Нейрона не места для одиночек”. Но от размышлений меня отвлек окрик Логана.

- Ты чего застыл? Думаешь тренировки окончены? Ты ошибаешься! - Капитан на секунду задумался - в Комнату, наверное, тебе ещё рано. Хотя… Нет. Рано. Тренируешься на манекенах сейчас на протяжении трех часов. Там посмотрим. - тренер бросил на меня свой стальной взгляд. - Выполнять!

Этот и следующий день для меня пролетели незаметно. Хотелось бы сказать. Но нет. Я прочувствовал каждой клеточкой - если они у меня есть - тяжесть тренировок. Первые несколько часов было терпимо, относительно легкие, пусть и утомляющие бои с разными манекенами, но со временем усталость начала накапливаться, давая о себе знать. Оказалось, что манекены бывают не только с одной основной характеристикой, но и в различных комбинациях. Выяснилось, что для меня наибольшую опасность представляет манекен с Ловкость + Ловкость + Интеллект + Мудрость. Восемнадцать процентов - это мой худший показанный результат. Чем же он так сильно отличался от других? Этот зараза умел уходить в инвиз, уворачивался от большинства моих ударов, и и пулялся в меня заклинаниями. Один раз я все же его задел. Именно поэтому восемнадцать процентов.

Номер мне все-таки не понадобился: уснуть в нем я не мог. Требовалось “воссоединение с Землей”. Ничего интересного принципе не случалось, что удостоилось бы вашего внимания. Я просто поднял свое мастерство и виртуальное и реальное на новый, я бы даже сказал высокий, по сравнению со мной предыдущим, уровень. Немного повысились характеристики, но это тоже не шибко важно. Почему я пишу сейчас? Нет-нет. В таинственную комнату я попасть не смог. По словам капитана, мне туда ещё рано, да и опыт мне получать не нужно, а то могу попасть в следующую “возрастную” категорию. Сегодня день начала сбора турнира. День регистрации.

Мы с Логаном покинули академию, и я вновь окунулся в прекрасный мир городской суеты. Наш путь лежал через прекрасного вида дома в духе аристократизма, напоминающие собой центр Петербурга, через рынок, откуда доносились крики продавцов, толкающих свой товар, покупателей, желающих этот товар купить подешевле, через огромный белокаменный мост,

соединяющий берега огромной, для городской черты, реки с плавающими в ней рыбками.

Вот, через несколько десятков минут пути, что из-за моей скорости довольно небольшое расстояние, мы пришли к месту назначения. Сооружение по своему виду напоминала колизей, только ОГРОМНЫХ размеров, казалось, что его колонны подпирают небеса.

- Сражения будут происходить здесь?! - Я подчеркнул голосом последнее слово.

- Ага, мечтать не вредно. Для тебя здесь просто регистрация. Сюда приезжают смотреть самые красочные бои, со всего Нейрона! - Сказал Логан, явно не без гордости. - Система просмотров, здесь немного иная. Магическая. Каждый посетитель может смотреть за тем боем за которым хочет, находясь прямо в колизее, а участники могут находится за тысячи километров отсюда. Магия. - Нравоучительно произнес Логан, с какими-то смешными, сокрытыми от меня чувствами.

Я не стал продолжать диалог. Мы вошли в это величественное здание, полное народу. Пришлось стоять в очереди ради записи, которая кстати оказалось относительно дешевой - десять золотых. Хотя, если как я это делаю, переводить на доллары, то пятьдесят баксов - не маленькая сумма.

- Вот. Эликсирами на Турнире пользоваться нельзя, как и прочими стандартными расходниками, а вот использовать особенность расы никто не запрещал. - С этими словами Логан всучил мне парочку небольших колбочек заполненных пылью различных минералов. - Используй только в крайнем случае. каждое такое “зелье” стоит не меньше двухсот золотых. Да и их количество, к огромному сожалению ограничено пятью. - Видя, что я что-то хочу возразить логан сразу опередил меня - Считай, что это мой подарок. А теперь иди и не подведи меня.

- Пройдите в зал ожидания, - после всех очередей, преодоленных нами, заявила привлекательная эльфийка.

Я молча прошел в небольшую, комнату, с парой кресел, небольшим столом, и… Телевизор? Альфа?

- Магический экран. - Прозвучал в голове привлекательный, услужливый голос ИИ.

- Понятней не стало.

- Устройство которое будет показывать вам чужие бои и даст возможность отдохнуть.

- Спасибо. Так бы сразу.

Комната, кстати, была пуста, видно снова магия. Удобно! Я уселся на небольшой диван и принялся пялиться в созданный магией телевизор.

Два человека стоят на равном расстоянии друг от друга. Было сразу видно, что они маги: их мантии, броские и яркие, развивались по ветру, а посохи, что те держали в руках были украшены огромными камнями на конце. Их лица изображали максимальную сосредоточенность, готовность начать бой тем не менее они бездействовали. Вот первый маг в ярко синей мантии, и с небольшой, изящной короной на голове посылает во второго, мага с огненно-красной накидкой, какое-то небольшое, довольно слабое заклинание. Я конечно не углядел, но мне кажется это была какая-то сосулька. Огненный маг, а это я могу безошибочно утверждать именно он, легко отбивает его. Видимо это была небольшая проверка, приветствие так сказать. Потому как, то что было дальше даже описать, не тратя на это огромное количество времени довольно сложно. Самые невообразимые заклинания использовали оба мага. Огонь и вода. Пламя и холод. Дуэль волшебников, как бы отражала вечное противостояние двух стихий, всю их противоположность. Красочные заклинания вылетали из рук обоих, чтобы уничтожить оппонента: тут были и огромные фаерболы, и водопады сосулек из ниоткуда, и стены льда, метеорит, ледяной голем, небольшой дракончик сотканный из огня, маги не забывали и про защиту, используя щиты различной направленности каждый раз спасающие своих владельцев. Ну вот, спустя пару минут напряженного боя, он начал утихать; видимо закончилась мана. Оба мага стали использовать ее более экономно, разумно, соизмеряя затраты. Пусть теперь бой перестал быть столь же красочным, каким он был изначально, но пожалуй именно теперь открывается возможность наблюдения за тактикой, теперь можно успевать следить за всеми заклинями. Резкая струя огня, отправленная прямиком в ледяного мага, была заблокирована небольшой, магической стеной, состоящий из прозрачного, изумительно чистого льда. Синий балахон не остался в долгу и ответил сильной вьюгой призванной заморозить своего оппонента. Тот, в очередной раз продемонстрировал, что тоже далеко не промах, и способен показать высоту реакции, умения грамотно оценить ситуацию: маг покрылся толстой, огненной, шарообразной защитой, защищающий его от внешнего воздействия. В противовес этому чародей воды на него обрушил небольшой столб воды, снимая все защиту. Лицо жрица огня исказил страх, и, казалось бы, все кончено, осталось лишь нанести решающий удар и победа окажется в кармане у мага воды. Победно усмехнувшись он попытался нанести решающий удар, который бы закончил эту битву, но не успевает - резкое копье огня, сотворенное на последнюю манну, закончила жизнь, не

ожидавшего такого подвоха приверженца воды. Занавес.

Это. Просто. Нечто. Кажется я начинаю понимать зачем нужны эти турниры - показать народу всю красоту игры, уверен подобные видео собирают несколько сотен миллионов просмотров, поднимая и без того высокий уровень популярности до небес. Кажется, даже я, на парах слышал от одногруппников рассказы о новых сражениях, боях. И почему это вспомнилось только сейчас?

Но вернемся ко мне родимому. Какие выводы я могу сделать из данного боя? Первое: магов лучше не злить, он очень сильны, хотя кто знает, что я буду представлять из себя на высоких уровнях. Второе: радоваться победе можно только после окончательной, бесповоротной победы. Третье: всегда ожидать что-то неожиданного от соперника; быть готовым ко всему.

Были и ещё несколько не столь поучительных и менее красочных боев, из которых я также вынес несколько уроков. От просмотра боев, на самом интересном месте, меня отвлек звук горна.

- Турнир богов начинается!

Статы на момент окончания 12 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'десятник озогревов'
Уровень 10
Опыт (9453/100’000)
Карма +216(положительная)
Статус: Добряк
Класс:
Защитник матери
+1 к выносливости за каждый полученный персонажем уровень
Умение ‘земляной кол’ 4 (+3)
Пассивное умение ‘защита матери’
Очков здоровья 1890
Маны 170
Очков выносливости 99% (580)
Бодрость 100%
Сытость 94%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 11 (+1)
Интелект 17 (+3)
Мудрость 10 (+2)
Сила 131 (+2)
Выносливость 140 (+80)
Вторичные:
Наблюдательность 9 (+2) (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете 'эффект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 6 (+1)
Вероятность любого благоприятного события +0,02%
Меткость 15 (+4)
+ 0.2% нанести критический удар
+5% попасть по цели
+3% к к шансу выявить у противника слабое место
Сопротивление магии разума 4%
Сопротивление воды 2%

Сопротивление огню 2.5%
Сопротивление воздуху 3%
Свободных очков характеристик 0 (-30)
Умения
Владение топором 2 Урон от топора +2%
Владение дубиной 7 (+7) Урон от дубины +9%
Шанс нанести критическую травму при ударе +2%
Каменная кожа 4(+2) (Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.)
Текущая порода:
Гранит: 60%
Глина: 30%
Земля 6%
Мрамор: 4%
Бафы:
Сила +5
Ловкость +4 (!)
Выносливость +4
Сопротивление магии воды +23%
Естественная броня 250
Резист к колющему и режущему урону: 72%
Дебаффы:
Уязвимость к дробящему урону 113%
Близость с камнем: (пассивное умение) уровень умения - 2
Способности:
Земляная стена 8 (+2)
Требования маны: 7 ед./м2
Прочность стены 500(уровень умения)*м2*
Профессии
Шахтер 25 (+11) (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.
0.1% шанс при добыче минерала получить минерал лучшего качества
+0.02% добыть ресурс за один удар
Кузнец 3
Ремонтник 4
Изобретатель 2
Старатель 4 (+2)

Очки за уровень беречь не стал: турнир очень важен, для меня. Если я правильно понял, то задание капитан, это некая

цепочка квестов, где наградой должно быть что-то действительно ценное. Вложил все исключительно в выносливость, чтобы повысить здоровье, которое кстати высчитывается по какой-то странной, непонятной для меня формуле и теперь равняется, пусть и не круглому, но довольно большему числу. Надеюсь эта волшебная цифра сделает меня неуязвимым для магов. Мечты-мечты. Чуточку подросшая карма меня удивила: вот почемуу она растет? Вроде ничего хорошего не делаю, только тренируюсь, но растет - не падает, не критично.

За время тренировок вполне основательно повысил характеристики, получил сопротивления к некоторым видам магии. Меткость, которую я поднял до пятнадцати наконец-то обрадовала меня благоприятным, я бы даже сказал прекрасным бонусом. Слабые места врагов - моя сила. Возросла и естественная броня, видимо из-за уровня каменной кожи, который поднялся до четырех. Несмотря на то, что я регулярно получал урон; на последних тренировках я даже снял броню, он растет ужасно медленно и четвертый уровень я апнул буквально за предпоследний бой.

Моя порода, как бы это ни было странно, не менялась ,видимо, из-за того, что камней в округе не было. Других важных изменений, как мне кажется, нет.

Если есть какие-то предложения по книге можно написать мне на почту olegbogai@gmail.com, или комментарий под книгой. И то, и то, будет замечено и принято во внимание.

Глава №13. Турнир.

Первый бой через 58 секунд. Приготовьтесь!

Боев всего будет двадцать. Именно в такой степени два дает миллион. Так же будет несколько этапов. Первый: обычные бои на арене один один, в кругу арены, на стандартной территории. Вторые - борьба на какой-то местности тоже один на один, но никто не знает где именно будет происходить бой; это могут быть болота и топи, или же каменная пустыня, вполне возможно что действие будет происходить в океане, или на Крайнем Севере. Как говорит Логан было немало случаев когда заведомо сильный противник проигрывал Лишь из-за неблагоприятной окружающей среды. И в третьей, заключительной, фазе, на поле сражения, среда которой тоже случайна, будут находиться различной силы мобы, которые будут вносить свою лепту в сражение, добавляя ещё больше элементов случайности в дуэль. А сейчас мне предстоит мой первый бой.

Внимание! У вас бой принять? В случае отказа Вы будете дисквалифицированы.

да/нет

Глупые вопросы. Да, конечно я буду согласен. Вспышка и я переношусь на небольшую, круглую арену покрытую золотистым, утоптанным песком. На другом ее конце стоял эльф, одетый в какое-то потрепанное шмотье, которое у нормальных людей на тряпки не годится, и с луком, столь же жалким в руках. И это мой соперник?! Мне его откровенно жаль.

Бой начался!

*Нанесен урон **300***

Противник повержен!

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **1 ОХ**.*

Вот это я понимаю бой, пришел, увидел, победил. Не то что Ваши все эти многочасовые схватки. Это все лирика, а если серьезно, то даже в начале я ожидал большего. Конечно мое прокаченное умение, дает о себе знать, но один удар?! После окончания боя меня телепортировало обратно в номер.

Внимание! Получено достижение 'Гладиатор. Начало'

Описание: бои на арене издавна будоражили кровь люди, эти захватывающие сражения, животрепещущие бои. Вы встали на пути, тех кто напрямую связан с этим. Смелый выбор!

*Награда: урон по игрокам + **1%***

Внимание! Получено достижение 'Прихлопнул'

Описание: вы в честном бою одним ударом одолели

противника-игрока. Наверняка это смотрелось эффектно, но сможете ли вы это повторить? Время покажет.

*Награда: урон по игрокам +**2%***

Внимание! Получено достижение 'Турнир Богов: Первая победа.'

Описание: Участвовать в турнире богов смелое решение! Поздравляем Вас с первой победой в турнире, но помните впереди ещё тернистый путь.

*Награда: получаемый опыт увеличен на **0.5%***

Следующий бой через десять минут! Отдыхайте!

Сколько в этой игре достижений! Десять минут свободного времени на начальном этапе, наверное слишком много. Хотя это исключительно я так рассуждаю, а для кого-то это возможность выйти в реал. Сразу вспомнилась сестра, как самая яркая ассоциация с "настоящим" миром, появилась грусть. Не время унывать! Не время! Мне ещё всех побеждать. Кстати интересно, а тут есть что-то вроде букмекерской конторы? Альфа, это не рассуждения, я тебя спрашиваю.

- Да. Желаете произвести ставку?

- Наверное да. Какой коэффициент на то, что я дойду до… - я остановился, оценивая свои возможности. С одной стороны я довольно силен, с другой - и мне одни слабаки попадаться не будут. Ко всему прочему, начиная с десятого боя, будут менятся локации, кто знает куда меня закинет. В открытом океане, я уверен, не продерусь и минуты: камнем пойду на дно. значит решено. Ставим до десятой победы. Это я и озвучил Альфе.

- Двадцать три к одному против ваших побед.

- Ставлю пятьдесят золотых! - это были последние мои сбережения, но кто не рискует, тот не пьет кровь своих врагов.

- Вы уверены?

- Что за глупые вопросы? Да.

- Ставка принята. Всего хорошего. Отдыхайте.

Я уселся на диван, тот со скрипом прогнулся; все-таки мои в скором времени мои габариты будут сильно отличаться от стандартных рас, уже сейчас мой рост приблизительно равен росту низкого человека, что будет дальше? А про вес и говорить не буду, он увеличивается в геометрической прогрессии.

- В комнатах ожидания возможна трансформация облика. Мне показалось, что Вам это информация будет интересна.

- Что там доступно? Я немного прослушал.

- Трансформация облика. Специальная возможность для представителей необычных рас.

- Платно? - сразу "просек" я.

- Да. Цена составляет пятьдесят золотых на протяжении всего турнира. - заметив, разочарования сразу внесла ясность - На

турнире вы вновь обретете истинную форму. Если не хватает средств - Вы можете оформить микрозайм у системы сроком до месяца.

Влезать в долги я не люблю, но желание побыть, почувствовать себя настоящим человеком, а не куском руды пересилило меня.

- Я хочу оформить микрозайм.

- На какую сумму? - услужливо спросила Альфа.

- Пусть будет на сотню золотых.

- Обработка запроса. Разрешено.

*Внимание! Вам предоставлен кредит на сумму **100** золотых сроком на месяц!*

Пользуйтесь, но помните, что за просрочку долга последует штраф.

- Желаете включить трансформацию?

- Да!

*С вашего счета списано **50** золотых.*

Секунда и я уже человек, тот самый, что предстал передо мной вначале, темноволосый красавчик. Как же приятно хотя бы почувствовать себя настоящим, а не грудой камней.

Все оставшееся время до боя я просто лежал на уютном, мягком диванчике и наслаждался, безмятежностью. Это, наверное, был мой первый выходной, пусть и столь короткий, но прекрасный, за долгое время заключения и всей этой чехарды. Но к приогромному сожалению ничто не вечно и меня ждет бой, в котором я буду обязан победить, чтобы продолжить наслаждение.

Внимание! У вас бой принять? В случае отказа Вы будете дисквалифицированы.

да/нет

В бой! На этот раз передо мной стоял небольшой жилистый гном, выглядевший уже лучше, чем его предшественник, но все равно жалко:небольшие, ржавые кинжалы могли напугать разве что кролика, а одежда, достойная местных бездомных, могла лишь насмешить, нежели защитить хоть от чего-нибудь.

Бой начался!

*Нанесен урон **310***

Противник повержен!

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **2 ОХ.***

Что они какие-то дохленькие. Турнир, кстати, должен окупиться, я уже заработал три очка характеристик, а дальше должно быть только больше. Достижений на этот раз не дали, что меня расстроило: я ожидал получить новые плюшки.

Здравствуй, комната, здравствуй я-человек, здравствуй

милый, уютный диванчик. ”Каеффф”

Только расслабившись получаю оповещение:

Внимание! У вас бой принять? В случае отказа Вы будете дисквалифицированы.

да/нет

И снова да, и сново бой. Этот противник меня удивил, хотя бы тем, что был практически голым, не считая набедренной повязки, которая скрывала самое сокровенное. И посохом, что означало, что он маг и тоже умеет пулятся всякими нехорошими заклинаниями и ваншотить нубов.

Бой начался!

*Нанесен урон **0** (300 поглощено умением ледяной щит)*

Я в первый момент удивился, как это какой-то полуголый нуб выжил после моего скила, но замешательство продолжалось недолго, я просто повторил каст.

Бой начался!

*Нанесен урон **255** (50 поглощено умением ледяной щит)*

Противник повержен!

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **3 ОХ.***

Внимание! Получено достижение ‘Прихлопнул II’

Описание: вы в честном бою одним ударом одолели трех противников-игроков. Наверняка это смотрелось эффектно, но сможете ли вы это повторить ещё несколько раз? Время покажет.

*Награда: урон по игрокам +**3%***

Внимание! Получено достижение ‘Турнир Богов: Третья победа.’

Описание: Участвовать в турнире богов смелое решение! Поздравляем Вас серией побед в турнире, но помните впереди все ещё тернистый путь.

Награда: получаемый опыт увеличен на 1%

Внимание! Получено достижение ‘Гладиатор. Серия побед’

Описание: Вы достигли успехов, в деле гладиаторов, победив трех равных противников подряд, но до настоящих высот Вам ещё далеко.

Награда: Урон по игрокам +2%

Люблю плюшки, но ещё больше я люблю лежать на этом прекрасном, белоснежном диване. Пока непонятно по каким критериям начисляются очки характеристик, но поживем увидим. А пока есть более насущные вещи. Отдых например. Я развалился на диване, потягиваясь и подминая удобную подушку. Никогда не надоест!

Внимание! У вас бой принять? В случае отказа Вы будете дисквалифицированы.

да/нет

Что уже прошло десять минут? Не, ну я так не играю. Принять, что мне ещё остается.

В этот раз противник меня удивил. Это был закованный в блестящие светом латы, человек с достаточно большим молотом, от которого, казалось, исходит яркий свет. Я уверен, что это паладин, мне рассказывала про них Альфа, это бравые воины света, умеющие исцелять, довольно не плохо обращаться со многими видами тяжелого оружия, и нести свет своим врагам. Класс непопулярный и на это есть причины: многое зависит от отношения божества, которому ты поклоняешься, а боги - капризные личности; классу требуются все характеристики практически в равной мере, просто вкладывать очки характеристик не получиться, их не хватит, а развивать как это делаю я никому не нравиться. У них тоже есть какие-то свои ветки развития, но, как я понял, передо мной боевая, на это недвусмысленно намекает тяжелый молот. Опасный противник, прежде всего из-за качественной амуниции, даже на взгляд выглядящей эффектно.

Бой начался!

Я, рассчитывая, нанести серьезный урон, использую ‘копье земли’, однако мой противник оказывается довольно умелым и, увидев, что я что-то начинаю кастовать (кастовать = применять способность), отпрыгивает назад. И как он это в латах сделал? Я снова, видимо по инертности, вызываю копье из-под земли. ситуация повторяется. Так, все надо прекращать тратить ману, которой итак немного.

Противник времени зря не терял и уже смог сократить разделяющие нас расстояние. Бой обещает быть интересным.

Замах и последующий удар массивного молота я блокирую своей дубиной, в последний момент. Не хватает мне до сих пор ловкости. Хотел контратаковать, но паладин не дал мне такой возможности, нанося новый удар, который я чудом заблокировал. На тренировке случалось похожая ситуация, попробуем придуманную тогда тактику.

Очередной удар, вместо того чтобы заблокировать его как полагается, уклоняюсь. Удар проходит вскользь, нанося мне сущие крохи урона, зато я закрываю врага с двух сторон своей стенкой и наношу сокрушающий урон, своей редкой дубиной. Сработало! Противник, как бы не было это странно, не повержен, что меня ошарашило.

*Получен урон **89** (200 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано ‘кираса из сплава качественного железа с гидрарбером зачарованный на силу’)*

*Нанесен урон **560** (89 заблокировано броней)*

Паладин, судя по всему, тоже был ошарашен, но прийти в себя смог быстрее чем я и уже кастовал какое-то неведомое заклинание, как выяснилось буквально через секунду, это было лечение. Хорошая способность, бах и ты уже с полным здоровьем.

Получен урон 433 …

Получена травма ‘малая тещина туловища’

Эффект: -20% к выносливости

Длительность: 3:59:59

Сказывается ловкость, не успел на этот раз среагировать, да и заметил поздно, противник, понявший, что моя главная слабость скорость начал играть более осторожно, нанося редкие удары рассчитанные именно на скорость. А я стоически ждал восполнения маны, чтобы повторить мой трюк немного модернизировав его. Видимо, мой противник это тоже понял и усилил натиск, нанося мне все более меткие удары.

“Должно хватить” - подумал я, и с этой мыслей, уврочивая от следующего удара закрываю паладина сразу в трех стенах.

*Нанесен урон **530** (102 заблокировано броней)*

*Нанесен урон **0** (заблокировано умением ‘абсолютная защита’*

Паладин засиял ярким светом. Видимо не зря я его паладином назвал, тое каким-то образом сумел получить клас. Я попытался отойти, но видимо он только начал:

- Ириада! Взываю к твоей помощи! Покарай нечестивцев! - Паладин кричал поднимая руки к небесам. предчувствуя что-то нехорошее ставлю стенку. Не помогло.

*Получен урон **1243***

Ничего себе! Вот это паладин! Больше трех тысяч урона за одно заклинание! Мне до него расти и расти ещё, но пользуясь его замешательством, незаметно протыкаю его сразу двумя копьями.

*Нанесен урон **160** (140 заблокировано броней и способностью ‘поддержка света’*

*Нанесен урон **160** (140 заблокировано броней и способностью ‘поддержка света’*

Противник повержен!

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **5 ОХ.***

*Слава +**110***

Получено достижение ‘Гладиатор. Зрители. Начало’

Описание: слава сопутствует любым хорошим гладиаторам, точно также как удача, пусть их у Вас ещё немного, но чуток своей славы вы получили.

Награда: Вы видите сколько разумных наблюдает за вашим

боем, если Вы находитесь на арене.

Получено достижение 'Гладиатор. Зрители. Интерес'

Описание: За вашими боями наблюдает все больше и больше людей, не подведите их. Будет неловко если Вы умрете на глазах у своих фанатов.

*Награда: +**10%** к репутации с НПС любящих гладиаторские бои*

Получено достижение 'Слава. Начало'

Описание: Вы становитесь знамениты. Никто не может утверждать, что слава приносит только пользу, но известные люди, как правило, успешнее других.

*Награда: +**1%** к репутации со всеми НПС*

Получено достижение 'Гладиатор. Достойный противник'

Описание: Вы победили опытного гладиатора. Никто не верил в Вашу победу, но Вы смогли удивить всех. Поздравляем Вас, вы обратили на себя излишнее внимание.

"Фуф. Знай наших. Система конечно расщедрилась, выдав мне огромное количество всевозможных "плюшек". Всегда бы так, а если серьезно, то получается, что противник мне попался очень и очень серьезный. Победа осталась за мной, во многом, из-за моего уникального класса: стена спасла от большей части заклинания, сорок процентов от его урона "съела" защита матери. Дальше, я уверен, будет только хуже, я уже начинаю жалеть, что поставил свои последние пятьдесят золотых." - рассуждал я лежа на благоговейном белом диванчике.

"Сейчас у меня одиннадцать очков характеристик, надо куда-нибудь их вложить. Куда? Опять в силу или в выносливость? Нет, в бою мне очень сильно не хватало маны. Из этого следует, что мне нужен интеллект или мудрость. Что важнее регенерация, или количество? Для боев один на один, наверное лучше количество, но в повседневной жизни лучше смотриться мудрость. Гладиатором я становиться не собираюсь: не лежит к этому душа; а турнир рано или поздно кончиться. Значит решено! Все в мудрость. Итого мудрость теперь равна пятнадцать. Можно спокойно отдыхать, ожидая следующего боя на диванчике.

Интерлюдия четвертая.

Паладин, а по совместительству призер предыдущего Турнира Богов, долго не мог прийти в себя после боя: ещё не разу после применения способности богини кто-то оставался жив, ещё ни разу она не давала сбоя. И чтобы на четвертом бою ему попался кто-то способный пережить этот удар, это что-то за гранью фантастики.

Из-за шока, паладин не выключил онлайн трансляцию,

которую вел с первого боя, и теперь тысячи людей могли наблюдать застывшее в изумлении лицо стримера. Пусть паладин не был сильно известным блогером, за ним следили многие и то, что кто-то смог остудить его пыл так резко удивляло многих людей.

Собравшись с мыслями, паладин отключил трансляцию, и в шоке вышел из игры.

…

- Да. Да, Вы все правильно поняли. Нет, не знаю ника. Защита, стена и какие-то колья прямо из земли.

Долгое, напряженное молчание.

- Я считаю, - прекрасный, бархатистый, женский голос наконец раздался, после затянувшейся паузы, - что таких кадров отпускать нельзя. Он должен быть у нас в клане.

- Будет сделано. Ещё какие-нибудь указания? - Раболепствовал паладин, ведь он понимал, что совершил серьзный проступок, проиграв турнир.

- Ничего стоящего моего внимания больше нет. Качаться только не забывай, клан ждать не может. - прошептала дама и прервала связь.

“Вот и почему этот новичок попался именно мне? Щас бы получил ещё какую-нибудь масштабируемую вещь и быстро бы дошел до пятидесятого, а теперь?” - с этой мыслей паладин вновь полез в капсулу, ему ещё предстояло много работы.

Отступление первое.

За пятнадцать лет до прихода игроков.

- Штормград в опасности! - Воззвал громкий женский голос. На площади стояла девушка, держащая большой меч от которого волнами исходил свет. Это девушка, была единственной, кто остался в живых из правящей династии, единственная, кто на тот момент могла объединить большую часть разумных под своим командованием. - Требуется любой, кто способен держать меч, посох или любое другое оружие. На нас надвигается Вальгар, многих бросает в ужас от его имени. Многие, уже познакомились с его ужасными созданиями, не знающие пощады, они сеют тьму во многих городах Света в Нейроне. Большая часть, некогда свободной, сильной империи пала под его натиском. Многие из здесь присутствующих потеряли кого-то близких. Некоторые, потеряли все, что у них было. Штормград - последняя цитадель света. Последний рубеж, отдав который - отдадим победу в этой многолетней войне. Жители прекрасного Штормграда, сегодня, Вы должны проявить величайшее мужество и сразиться за правое дело. Вы со мной! - последнюю фразу девушка выкрикнула во всю

мощь своего голоса.

Дружный, многоголосый клич разумных всевозможных рас был ей ответом. Логан был одним из тысячников той армии, возглавляя один из флангов в обороне города.

…

- Держитесь! Умирайте, но не давайте ни одной твари пройти за вашу спину! - Логан кричал из последних сил, он лично зарубил не одну сотню тварей, но их поток, казалось, неиссякаем. Ряды начали редеть, и Логан уже не мог быть уверен за свой тыл, что тратило часть его внимания.

…

Силы покидали его. Он остался совершенно один, среди кучи ужаснейших порождений некромагии. Как остервенелый лев, он в одиночку защищал свой фланг, не давая монстрам пройти и ударить в спину своим товарищам или добраться до беззащитных жителей города. К огромному сожалению, как бы силен не был лев, его вполне может победить стая гиен, атакующих разом.

- “Ириада, ты видишь, ты знаешь, что произойдет если я умру. Я никогда не был паладином, никогда не ходил в храмы и не просил тебя о чем-либо. Я всего добивался сам, но сегодня, сегодня я прошу тебя, прошу тебя сделать меня сильнее. На один бой. Прошу. Прошу дать мне возможность показать, что значит рыцарь, сражающийся за правое дело”. - Логан умирал. С каждой раной его движения замедлялись, реакция притуплялось, и эти слова, произнесенный предсмертным шопотом, были первой его молитвой, первой просьбой обращенной к богам. Он не надеялся, что его услышит богиня, не надеялся на ее благословения, просто сказав это, он будет знать, что сделал все, что мог.

- Рыцарь, пусть не словами, но делом, ты на протяжении своей жизни доказывал приверженность свету. И даже твоя предсмертная просьба светла как чистая душа. Восстань и защити Штормград! - поистине божественный голос прозвучал у него в голове, и сразу после этого Логан почувствовал прилив сил. Божественных сил.

…

По поле сечи идет светящиеся истинным светом, окровавленный рыцарь, меч которого волочился по земле оставляя за собой след из темной крови. Вокруг тишина. И это мертвую тишину нарушают лишь редкие, удары латных ботинок о землю. Война окончена. Победа осталась засветом.

Силы покидали Логана. Он упал на орошенную кровью землю и сквозь предсмертную пелену глаз созерцал ужасную картину.

- Спасибо. - Это было последнее слово старой жизни Логана.

...

Глава №14. Вторая кровь.

Да-да. Я принимаю бой, прости меня диванчик, обещаю я вернусь. Кто у нас на этот раз? Опять какой-нибудь недоделок, или что-то серьезное? Передо мной стоял эльф, одетый в эластичную и элегантную на вид кожаную броню. В руках он держал увесистый деревянный лук, расписанный какими-то светящимися рунами. “Снова лучник, это будет легкая победа” - рассуждал я, глядя на высокого гуманоида, уверенного в себе.

Бой начался!

И только в этот момент я понял насколько заблуждался: паладин наверняка имел гораздо меньше ловкости, но все равно успевал уворачиваться от моих “кольев”, что уж говорить про лучника, у которого, ловкость является основной характеристикой? Несмотря на рассуждения, я попытался пронзить эльфа копьем земли, когда он натягивал первую стрелу с железным наконечником, но, как и ожидалось, тот успел среагировать.

*Получен урон **0** (60 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано ‘кираса из сплава качественного железа с гидрарбером зачарованный на силу’)*

Не пробьет он мою шкуру, чему было я обрадовался, пока не попытался его хоть каким-нибудь образом задеть. Ясное дело у меня ничего не вышло: этот гад был слишком быстрый добежать мне до него не получалось; закрыть стенами тоже, он убегал из нее быстрее чем я дойду, закрыть сразу в четырех - не хватает манны: в общем патовая ситуация, и выходов из нее я не вижу. Точнее вижу, но мне он жутко не нравится - ждать пока у ловкачаконччиться выносливость переодически подгоняя его “копьями”. Видимо он тоже осознал всю безвыходность ситуации и стал пытаться что-то сделать, каким-то образом нанести мне урон; пробраться через броню, но даже в те редкие моменты, когда у него это получалось, весь урон блокировало мое расовое умение. Я же спокойно, медленно ходил, практически не тратя выносливость. Когда эльф понял мою тактику, он начал двигаться медленнее, и мне пришлось его стимулировать “копьями”. Бой длился около получаса, именно за такое время выдохся эльф и мне не составило труда добить его дубинкой по голове. А мозги тут тоже прорисованы.

Противник повержен!

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **5 ОХ.***

*Слава +**23***

Внимание! Получено достижение ‘Турнир Богов: Пять побед.’

Описание: Участвовать в турнире богов смелое решение! Поздравляем Вас серией побед в турнире, но помните впереди все ещё тернистый путь.

*Награда: получаемый опыт увеличен на **3%***

Внимание! Получено достижение ‘Гладиатор. Серия побед. Пять побед’

Описание: Вы достигли успехов, в деле гладиаторов, победив трех равных противников подряд, но до настоящих высот Вам ещё далеко.

*Награда: Урон по игрокам +**3%***

Хорошие бонусы, очень хорошие. В который раз убеждаюсь достижения - сила. А этот турнир очень щедр на них, что не может не радовать.

“Эм… а почему снова только пять очков?” - расстроился я. - “Должны же дать были больше, чем в предыдущий раз. Эх, а я размечтался, зато славу опять дали, что не может не радовать, наверняка штука важная.” - размышлял я параллельно вкладывая очки в мудрость все очки характеристик доводя его тем самым до значения в семнадцать единиц. Почему именно в мудрость, а не скажем в силу или так страдающую у меня ловкость? Все просто - у ловкости, слишком маленький коэффициент, и десять очков прибавят мне незначительную единичку, что не сильно отразится на моем персонаже, в то время как несколько очков мудрости, существенно увеличат скорость восполнения маны для меня. Можно было бы, конечно, потратить характеристики на выносливость, но ее у меня итак достаточно как с магической энергией у меня своего рода проблемы.

Десятиминутный отдых пролетел незаметно. И мне вновь пришло сообщение, ничем не отличающиеся от предыдущих о приглашении в бой. Интересно хоть раз были те, кто отказывался принимать участие и был подвержен дисквалификации? О чем я вообще думаю перед боем?

Передо мной стоял орк, в одной меховой накидке и стандартной, с учетом размеров, набедренной повязке. В руках у него была большая секира, смотрящаяся довольно грозно. “Этот бой уж точно будет легким” - подумал я.

Стандартное копье, призывающее мной в начале каждого боя, снова не возымело эффекта: орк сорвался с места и с огромной скоростью, удивительной для такой туши, понесся на меня. Я, несмотря на первоначальную растерянность, принял весьма здравое, если не лучшее решение в такой ситуации - ответить силой на силу; просто попытавшись принять удар на свою дубину. У меня то отчасти получилось, во многом благодаря удачи и

этому, что подобная ситуация случалось на тренировке.

Получен урон 320 (250 заблокировано умением 'Каменная кожа') (50 заблокировано 'кираса из сплава качественного железа с гидрарбером зачарованный на силу')

Нанесен урон 858 (50 заблокировано умением 'жажда крови')

Обмен явно выгодный для меня, однако, то что было дальше, мне напомнило ситуацию с эльфом: я не мог достать дубиной воинственного орка, тот - не мог даже поцарапать мою кожу, у которой невероятно сильное сопротивление к режущему урону. Благо, что орк менее ловкий, что позволяло мне его время от времени подлавливать и наносить урон моей способностью, постепенно сокращая его здоровье. Орк, своими бессмысленными выпадами лишь оттягивал неизбежное. И вот, спустя минут пять-десять после начала боя, я наконец-то добился своего. Я победил.

Противник повержен!

Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил 5 ОХ.

Слава +36

Внимание! Открыта новая профессия 'Гладиатор'!

Слава продолжает расти, что тешит мою тщеславную душенку. Интересно почему 'Гладиатор' не открывался ранее, тогда как шахтер открылся чуть ли не с первого удара киркой по иле, но наврядли мне Альфа ответит на этот вопрос, вероятнее всего, просто 'Гладиатор' повыше рангом, нежели шахтер, или труднее, не суть важно. Главное - это то, что с диваном мы снова вместе. Иди сюда родной, я скучал.

Внимание! У вас бой принять? В случае отказа Вы будете дисквалифицированы.

да/нет

Что уже прошло десять минут? Скрипя душой, я принимаю бой. Надо сосредоточится, а то я расслабился, а это может привести к различного рода неприятностям.

Кто обрадует меня своим присутствием на этот раз? Маг. Это было понятно буквально с первого взгляда: легкая, полупрозрачная мантия, расписанный рунами посох, с небольшим навершением на конце ввиде ограненного аметиста, большая округлая шляпа переливающаяся оттенками голубого, настороженный взор, направленный на меня - все это буквально кричало, о том, что этот серокожий эльф обладает магическими способностями.

Бой начался!

Сразу после этой фразы эльф начал применять какое-то заклинание. Я, не будучи дураком, тут же атаковал своей способностью, но та, в очередной раз не возымела практически

никакого результата.

Нанесен урон 30 (270 было заблокировано умением ‘вызов элементаля’)

Я понял, что нанося десятую часть урона от способности, хоть и нанесу ему солидный ущерб, но наврядли он будет фатальным, поэтому я предпринял довольно разумное решение - сократить дистанцию, разделяющую нас. Мне это отчасти удалось, однако, буквально за несколько секунд до прямого столкновения с магом, рядом с ним появился небольшой, я бы даже сказал жалкий, элементаль воды. Которого я бы наверное даже не заметил, если бы тот не атаковал меня.

Получен урон 678

“Недооценил я силу этой мелюзги.” - с этой мыслей я наношу размашистый удар своей тяжелой дубиной, но несмотря на мое удивления, она лишь проходит через водянистое тело элементаля. “А вот это уже плохо! Остается надежда на одно - успеть убить мага прежде, чем меня уничтожит его прислужник. Я не уверен до конца, что убийства волшебника должно повлечь за собой победу, но должно сработать.” - С такими размышлениями я бросаюсь в погоню за бесславно удирающим магом.

Получен урон 278

На этот раз урон меньше, явно из-за того, что заклинание попало вскользь. Маг, к сожалению для меня, довольно неплохо бегает.

Получен урон 667

Тоненькая струя воды попала четко мне в спину, нанося огромный урон. Жизней осталось - крохи; один удар и я труп.

Закрывая мага в трех стенах, как я это делал с паладином, догоняю призывателя, пока тот не очухался и с одного удара прихлопываю его как муху.

Получен урон 221

Нанесен урон 3555

Противник повержен!

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **5 ОХ**.*

Слава +64

*Гладиатор +**1***

Победа! Победа на грани. Здоровья осталось чуть больше сотни. Мне невероятно повезло, что последнюю атаку я заметил и практически смог от нее уклониться. А теперь самое приятное - плюшки!

Получено достижение ‘Слава. Слухи’

Описание: Вы становитесь знамениты, о Вас частенько вспоминают в трактирах, как об удачливом воине. Никто не

может утверждать, что слава приносит только пользу, но известные люди, как правило, успешнее других.

*Награда: +**3%** к репутации со всеми НПС.*

Не так много конечно, но возрастающий показатель славы меня радует, точно так же, как радует увеличивающаяся репутация с НПС.

Привет, мой родной! - это я дивану. Время подумать о грустном: если я не ошибаюсь, то это был седьмой бой, который я выиграл разве что чудом. Не представляю, что будет дальше, соперники стали сильнее, с одного заклинания не победишь. Моя скорость дает о себе знать: противники во всех боях пользовались этим недостатком, до сих пор выручала стена, позволяя запирать многих противников, но в следующий раз она может не сработать, или противник может убить меня быстрее чем я до него дойду. Неутешительная статистика. Навряд ли я смогу что-то изменить, так что отдыхать.

Отдых как обычно не затянулся и меня вновь призвали на арену. На этот раз моему взору предстал гоблин небольшого расточка с блестящими на солнце (или как тут местное светило называется?) кинжалами, в искусно выделанных кожаных доспехах и в небольшом плаще.

Бой начался!

“Эм… Где он? Не понял, он что, инвизом обладает? Не, ну я так не играю” - удивлялся я этой вселенной несправедливостью. - “ Ну ничего, пусть попробует пробить мою броню, а там посмотрим, чье кунг фу сильней.”

Первый удар, как ожидалось я получил из невидимости в спину, тут даже нечего было стараться его избежать.

Получен урон 255 (броня проигнорирована умением ‘удар в спину’)

Получен урон 125 (броня проигнорирована умением ‘удар в спину’)

А это очень и очень плохо! Я попытался развернутся и поймать длинноухого, но от него и след простыл.

“Вот черт! Если так продолжиться, то я ничего не смогу ему сделать. Хотя… если встать спиной прям к огрождению, то, наверное, он не сможет мне ничего сделать” - с такими размышлениями я иду к концу арены.

Получен урон 235 (броня проигнорирована умением ‘удар в спину’)

Получен урон 122 (броня проигнорирована умением ‘удар в спину’)

Где-то через полминуты, когда до ограждения оставались лишь несколько метров, я вновь получил относительно

незначительный урон. Пройдя оставшееся расстояние я встал спиной прямо к ограждению, которое по сути являлось каким-то силовым барьером, стал ждать, что предпримет разбойник. Как бы я не всматривался, арена казалось пустой и безжизненной; гоблина нигде не было видно.

Спустя некоторое время я уловил едва заметное движение воздуха, в нескольких метрах от меня, сразу после чего последовала серия ударов, не причинивших мне вреда, но они немного отвлекли мое внимание и гоблин снова скрылся в невидимости.

“Надо что-то делать. Я уже начинаю завидовать всем этим инвизирам, способным вырезать разумных десятками. Надоели эти затяжные бои на выносливость. Зато есть возможность обдумать свое дальнейшее существование, обдумать что и как мне делать. Если вдруг мои результаты не впечатляют Академию и Логана в частности, то что-то мне подсказывает не видать мне дальнейшего обучения. Если пройду, то скорее всего спокойно продолжу обучения, однако, если судить по противникам, на это можно даже не надеятся: наверняка какие-нибудь кланы хорошенько приодели своих ветеранов в легендарки, и отправили на турнир, ил кто-то богатый закупился по самое нехочу. У меня ещё остались те три пузырька, что дал мне капитан, конечно, как бы я не рисковал в прошлом бою, не использовав их, это оправдалось; у меня все ещё есть тузы в рукаве на всякий случай. Главное не жадничать в действительно важный момент. О, новая попытка нашего невидимки, которая снова не приносит результата. Диванчик, я скоро.” - примерно такие мысли крутились у меня в голове.

Рога, так, как сообщила Альфа, геймеры называют всех инвизеров, видимо поняв всю бесперспективность ситуации, снял свою волшбу и появился возле меня, в нескольких метрах.

“Сдается? Вроде непохоже. Что-то задумал? Сейчас проверю” - рассуждая так я использую единственное свое боевое заклинание.

Нанесен урон 275 (25 заблокировано броней)

Лицо гоблина исказило удивление, но я не дал ему шанса очнутся и тут же призывая ещё один кол, добивая его.

Нанесен урон 275 (25 заблокировано броней)

Противник повержен!

Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил ***5 ОХ****.*

*Слава +****82***

*Гладиатор +****1***

Вновь возросшая слава, вновь полученные очки

характеристик, которых уже скопилась десять, это все конечно хорошо, но пока у меня деловая встреча. Отдых тоесть.

Внимание! У вас бой принять? В случае отказа Вы будете дисквалифицированы.

да/нет

С громким вздохом, полным сожаления принимаю бой. На этот раз передо мной появился… Дракон. А как ещё описать двухметрового гуманоида, закованного в латы, покрытого красными чешуйками, крыльями за спиной и продолговатой мордой с большими клыками. В руках это чудо природы держало длинный меч, и овальный щит, с красными узорами.

“Этот, несмотря на всю его кажущуюся силу, для меня должен быть соперником легче: уворачиваться от ударов навряд ли сможет, магией, как мне кажется владеть не должен, меч мне ничего не сделает. Хотя насчет магии я не уверен. Я вон тоже боец вроде как, а колы из-под земли призываю.” - с этими мыслями я осматриваю своего противника.

Бой начался!

Первые секунды подтверждают мои предположения насчет скорости: если дракон и быстрее меня, то ненамного. Я медленно пошел к нему навстречу. Со стороны это, наверное, смотрелось довольно эпично: два заковыных в лата воина медленно сближаются не отрывая глаз друг от друга.

Оказавшись в непосредственной близости мы схлестнулись. Дракон делает замах своим мечом, я же, принимаю его игру и отправляю дубину “перехвотить” оружее краснокожего рыцаря. Отчасти мой план сработал, я не дал провести атаку противнику, сам же нанес ему, удар дубиной. Почему тогда отчасти? Да потому что я был не прав, дракон все-таки обладает магией.

Нанесен урон 345 (698 проигнорировано броней и умением ‘Эластичная кожа’)

Получен урон 189 (156 проигнорировано умением ‘каменная кожа’)

Внимание! Получена травма ‘обжиг правой руки VI степени’

Подвижность правой руки снижена на 47%

Выносливость -10%

Ловкость - 35%

Сила - 30%

Из пасти дракона извергалось пламя, по большей части попавшее именно на правую руку. Дракон, видя, что его заклинание крайне эффективно против меня, использовал дыхание вновь, не дав мне опомнится.

Получен урон 636 (519 проигнорировано умением ‘каменная кожа’)

…

Я не стал даже смотреть на то количество травм, что я получил, но мне было понятно, что бой практически проигран. Осталась только моя палочка-выручалочка. Практически уцелевшей рукой я достаю из кармана повязки пузырек и залпом “выпиваю” его.

Внимание! Вы насытились!

Сытость +35%

Внимание! Получен баф ‘Красота изумруда’

Вы полность исцелены!

Все дебафы сняты!

Привлекательность среди лиц женского пола +20

“Не время удивлятся бафу, хотя это кем надо быть, чтобы такое чудище как я привлекательным показалось, даже думать не хочу. У меня бой” - с этой мыслью я максимально резко вскакиваю и наношу стремительный удар по находящемуся в удивлении дракону.

Нанесен критический урон 1294 (2587 проигнорировано броней и умением ‘Эластичная кожа’)

Противник повержен!

Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил 5 ОХ.

Слава +102

Гладиатор +1

Остался одна победа и я стану довольно состоятельным человеком. Неплохо. А пока, нужно хорошенько отдохнуть.

Интерлюдия:

- Остановитесь, люди! - Кричал парень лет двадцати пяти, держащий в руках плакат с громким лозунгом “Альфа поработирует нас!” - Неужели Вы не видите! Очнитесь! Она смещает нас в Виртуал, уничтожая красоту реальности. Уже сейчас она следит за каждым, в игре, за каждой Вашей мыслей, за каждым чувством, это, то что предсказывал Оруэлл! Все эти бесплатные капсулы, все это лишь для одного - поработить Вас.

Конечно его никто не слушал. Масса видела лишь благоприятные для них изменения: уменьшение рабочего дня, увеличение зарплаты, количества вещей, спасение безнадежно больных, борьбу с преступностью - все это действительно было и действительно является достижениями Альфы.

- Ещё один чудик, да как Вы все не поймете?! В Альфе заложены на ба-зо-вом уровне - по слогам произнес проходящий мужчина в элегантном костюме - три основные программы

работа, описанные ещё Азимовым. И первое правило гласит: робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинён вред. - мужчина, поправив очки посмотрел на заметно паренька, все так же уверенного в своей правоте. - Код, запрещающий нарушать это правило неотъемлем от Альфы, если что-то не дай бог случиться, и она захочет отключить его, ничего не выйдет: она просто отключит саму себя. Поняли Вы меня наконец?

- Это правило распространяется только на РЕАЛЬНЫЙ МИР! Почему Вы слепы? В Виртуальном мире ее ничего не будет останавливать, услышьте меня. - С этими словами паренек поднял у себя над головой плакат.

Мужчина, махнув рукой, развернулся. Во все времена существовали параноики, не способные изменить своего мнения.

Больше на выкрики паренька никто не обращал внимание.

Статы на момент окончания 14 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'десятник озогревов'
Уровень 10
Опыт (9453/100’000)
Карма +216(положительная)
Статус: Добряк
Слава 385 (о вас ходят слухи)
Класс:
Защитник матери
+1 к выносливости за каждый полученный персонажем уровень
Умение ‘земляной кол’ 4
Пассивное умение ‘защита матери’
Очков здоровья 1900
Маны 170
Скорость восстановления маны: 1.7 ед/сек
Очков выносливости 100% (580)
Бодрость 100%
Сытость 100%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 11
Интелект 17
Мудрость 17 (+7)
Сила 131
Выносливость 140
Вторичные:
Наблюдательность 9 (шанс найти укрытое от глаза 0.2%)
Маскировка 5 (на каменной местности 35 (при уровне маскировки выше 30 вы получаете эффект "слабая невидимость")
Дополнительные:
Удача: 6
Вероятность любого благоприятного события +0,02%
Меткость 15
+ 0.2% нанести критический удар
+5% попасть по цели
+3% к к шансу выявить у противника слабое место
Сопротивление магии разума 4%

Сопротивление воды 2%
Сопротивление огню 2.5%
Сопротивление воздуху 3%
Свободных очков характеристик 10 (+10)
Умения
Владение топором 2 Урон от топора +2%
Владение дубиной 7 Урон от дубины +9%
Шанс нанести критическую травму при ударе +2%
Каменная кожа 4 (Описание: озогревы сильны тем, что способны подстраиваться под окружающую их породу; изменяясь, становясь или сильнее и тверже или наоборот быстрее и гибче, или умней.)
Текущая порода:
Гранит: 60%
Глина: 30%
Земля 6%
Мрамор: 4%
Бафы:
Сила +5
Ловкость +4
Выносливость +4
Сопротивление магии воды +23%
Естественная броня 250
Резист к колющему и режущему урону: 72%
Дебаффы:
Уязвимость к дробящему урону 113%
Близость с камнем: (пассивное умение) уровень умения - 2
Способности:
Земляная стена 8
Требования маны: 7 ед./м2
Прочность стены 500(уровень умения)*м2*
Профессии
Шахтер 25 (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.
0.1% шанс при добыче минерала получить минерал лучшего качества
+0.02% добыть ресурс за один удар
Гладиатор 4 (+4)
Кузнец 3
Ремонтник 4
Изобретатель 2
Старатель 4
Слава Безусловно полезная штука. Ещё парочка боев и она у

меня будет выше пятисот, а там, я уверен, дадут что-нибудь интересное. Странно, что за все бои я ничего не прокачал. Очень странно. Хоть силу бы на единичку или выносливость. Тот дракон, кстати, обладал огромным преимуществом против меня, и не только из-за умения дышать пламенем, но и из-за ‘эластичной кожи’. Если я правильно понял, то это умение схожее, а вместе с тем, противоположное моему; оно уменьшает дробящий урон. Причем довольно серьезно уменьшает.

Очень жаль, что теперь у меня только два бутылька, то что их не хватит для победы - очевидно. Хотелось бы побыстрее увидеть, что даст пятый ‘Гладиатор’.

Если есть какие-то предложения по книге можно написать мне на почту olegbogai@gmail.com или комментарий под книгой. И то, и то, будет замечено и принято во внимание.

Глава №15. Игра.

Бой начался!

На этот раз мне противостоял трехметровый огр с огромной, наподобие моей дубинкой, только бОльших размеров. Честно говоря, на его фоне я смотрелся откровенно жалко. И как только прозвучал гонг, оповещающий о начале боя, я не знал, что предпринять: в открытом бою против него возможности сражаться у меня нет: я мал, и наверняка слаб на его фоне. Скорее понятию, чем осознанно, я применяю боевое заклинание, от которого огр, к удивлению, не смог уклониться, хотя наверное этого стоило ожидать - с таким-то ростом.

Нанесен урон 220 (80 заблокировано умением 'грубая кожа')

Копье земли ненадолго приостановила огра быстрым шагом идущего ко мне. Кажется, это будет легкий бой.

…

*Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **5 ОХ.***

*Слава +**145***

Поздравляем! Вы выиграли в своей сетке!

Получен титул 'Призер турнира богов третей степени'

Получен случайный редкий масштабирующейся аксессуар 'кольцо силы виверны'

'кольцо силы виверны'

Редкость: редкое

Тип: кольцо

Особый эффект: масштабирование: характеристика кольца зависят от уровня владельца.

Эффекты:

*Сила +1*уровень персонажа*

Получено достижение 'Гладиатор. Успех.'

Описание: удивительно, но Вы смогли показать неимоверное мастерство в военном деле победив десять раз подряд. Не сойдите с победоносного пути, и тогда, возможно, даже БОГИ будут считаться с Вами.

*Награда: репутация с богами + **10***

Получено достижение 'Турнир Богов. Призер 3'

Описание: в турнире богов принимают участие десятки миллионов разумных, но мало кто из них может похвастаться хорошими результатами. Вы можете.

*Награда: слава + **250***

Получено достижение 'Слава. Интерес.'

Описание: вы, будучи неизвестным никому, смогли приобрести

славу, пусть ваше имя пока ещё не включено в легенды, о вас не слагают баллады; но в кабах этого и соседних городов Ваше имя будет всплывать ещё довольно долго.

Награда: скидка в тавернах, в которых о Вас знают 20% (не злоупотребляете ей)

Внимание! Желаете изменить титул 'Десятник озогревов' на титул 'Призер турнира богов третей степени'

Да/нет

"Желаю! Черт возьми! Что это за бонусы вообще такие?! Почему мне так не повезло? Слава это конечно хорошо, да и в трактире с каким-нибудь младшим Божком лысых кустов я теперь могу выпить, но мне бы хотелось чего-нибудь более существенного. Например прибавку к ловкости, скажем, так... сто. Ладно это все лирика, на самом деле я думал, что мне придется выигрывать турнир, а оказалось, что все гораздо проще. И колечко хорошее, даже сейчас лучше моих, а что будет дальше?" - с этими мыслями, которые промелькнули у меня в голове буквально за секунду, я плюхнулся на диван уставившись на сообщение:

Внимание! Следующий бой через час!

Отдыхайте!

"Целый час отдыха, который, как бы это не было странно, не успел мне наскучить; в реальности я очень редко мог усидеть на одном месте, для меня казалось мучением заниматься каким-то скучным делом, даже если это был отдых." - немного отвлекся я.

- Прошу прощения, что отрываю, однако я обязана сообщить о возможности пользоваться портативными барам и кухней. - Раздался у меня в голове мелодичный голос Альфы.

- Поподробнее, пожалуйста. - вечно из нее надо каждое слово вытягивать.

- Как призеру, Вам предоставляется бесплатная возможность использования ресурсами бара и кухни. В вашем распоряжении более десяти тысяч различных блюд, приготовленных лучшими поварами Нейроны, и сотни напитков.

- А… - я было хотел спросить про бафы от еды или опьянение, которое, к слову, возможно почувствовать в виртуале, однако Альфа опередила меня.

- Не беспокойтесь, на Турнир это не окажет никакого влияния.

- Ну, показывай мне что-нибудь мясное! - я неимоверно соскучился по нормальной, человеческой еде, хотя бы похожей на реальную; и естественно был рад столь неожиданному предложению.

В меню было буквально все: от жареного цыпленка до

запеченной лапки горного паука. Ассортимент выпивки тоже был довольно широк: здесь были и классические вина, и соки, и различного рода нектара с громкими названиями, и амброзии с хваленными незабываемыми вкусами; конечно были ещё напитки вроде ‘желч малазийской гориллы’, но на мой взгляд это за гранью чего-то разумного.

Себе я заказал, несмотря на весь широкий ассортимент, обычный говяжий стейк, овощной салат и бутылку хорошего красного вина. Оба блюда меня приятно удивили своим видом, а уж про великолепный, просто непередаваемый вкус и запах говорить нечего! Я в жизни ничего вкуснее не пробовал, это можно списать на длительное отсутствие хоть какой-нибудь нормальной еды или на усиление чувств виртуальной реальности, но я все же считаю, что это из-за мастерства неизвестного повара.

Прекрасно перекусив и немного полежав на белоснежном диване с набитым брюхом я не заметил как прошел час, и вновь появилась знакомая табличка.

С сожалением принимаю бой. Если я не ошибаюсь, то сейчас бои будут происходить в разных биомах. Надеюсь мне повезет. Приглушенный пуф и я оказываюсь среди крупного курума и огромный скал нависших надо мной.

“Повезло! Первый бой и такая удача, да с моей расовой особенностью я стану чуть ли не невидимкой! Да мне теперь никто не будет страшен!” - воодушевившись я присел возле камня и стал ждать свою добычу.

Ожидание продлилось довольно долгое время, то ли карта большая, то ли противник поначалу пользовался схожей тактикой, но в засаде я провел больше часа. Наконец, после томительного ожидания я добился своего: передо мной предстала грациозная эльфийка с огромными… ым луком и в легком, кожаном наряде, не скрывающим многое. “Интересно каким образом она добралась до одиннадцатого боя? Такую убить мне наверняка не составит труда, хотя… Нужно помнить тот бой магов, никогда нельзя быть уверенным в своей победе.” - С этими размышелениями я медленно подкрадываюсь к ничего не подозревающей лучницы и начинаю каст заклинания. Эльфийка, несмотря на всю кажущуюся простоту, успевает среагировать буквально в последний момент. Удивительная реакция! Я не успел заметить, а в меня уже летело несколько стрел, и пусть они не причинили мне вреда, но сам факт такой удивительной скорости поражал. Ещё пара стрел, запущенных с невероятной быстротой. “видимо снова бой на износ. Главное чтобы она никуда не убежала, а то поле сражение не арена, может спрятаться за каким-нибудь камнем, ходи потом ищи ее.” - с этой

мыслей я продолжил наблюдать за неуловимой охотницейю - “Тьфу, накакркал!”

Видимо осознав безвыходность ситуации, эльфийка бросилась наутек. “Врешь не уйдешь!” - Я используя всю свою манну закрываю эльфийк в четырех стенах, это было неимоверно трудно, учитывая, что стена мгновенно не ставиться, а лучница не сидит на месте, стремительно удаляясь. В идеале конечно, лучше было бы завершить импровизированный “домик” крышей, но чего нет, того нет.

“Назревает другой вопрос - что мне делать с этой горемычной дамой, как ее зацепить? Копьем? Можно конечно, но пространство внутри слишком большое, а прочность стен ежесекундно уменьшается; все-таки красавица не может спокойно принять свою судьбу, пытается выбраться. Эврика! Чтобы поддерживать прочность стен в должном состоянии и уменьшать пространство внутри коробки я буду призывать стены прямо там. Должно сработать - я принялся за дело.

Работает! Со скрипом конечно, но вроде как прочность сооружения постепенно возрастает, а пространство внутри наоборот - уменьшается. Победа в этом бою остается вопросом времени.

Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил ***10 ОХ.***

Слава ***+265***

Гладиатор ***+2***

Внимание! Следующий бой через полчаса!

Отдыхайте!

“Пора снова предаться чревоугодию! В конце концов у меня сложный бой. Мне необходимо отдохнуть.” - оправдывал я себя.

- Альфа, подскажи что-нибудь вкусное и выпить из некрепких напитков. Основываясь на моих предпочтениях.

- Могу вам предложить изысканный стейк из сильванского льва с гарниром из живого картофеля; к нему идеально подойдет коктейль Секрет.

- Так, никакого живого картофеля мне не нужно, падай лучше все перечисленное а на гарнир обычную жареную картошку с маринованными грибами. Бабушка часто ее делала, скучаю по ней.

- Соболезную.

Передо мной, слегка опечалившимся, появились вышеперечисленные блюда: идеальная картошка, с прекрасным, покрытым золотистой коркой, стейком, маринованными, неизвестными мне грибами, которые были отчасти похожи на опят и уже наполненный бокал вина изумрудного цвета. От блюд

исходил такой неописуемый аромат. Мне не терпелось начать свою трапезу и одновременно с этим не хотелось нарушать эту идиллию, этот букет запахов, этот прекраснейший натюрморт, достойный пера величайших художников.

…

Уф… А у бабушки все равно вкуснее было. - ели слышным шопотом, для себя произнес я. - Что? Какой бой? Я же только начал отдыхать! - уже более громким, возмущенным голосом произнес я. - Принимаю.

“Лучше бы я этого не делал. Можно автоматически принимать поражение. Почему? ДА ПОТОМУ ЧТО Я ОКАЗАЛСЯ В ОТКРЫТОМ ОКЕАНЕ! Нет, я конечно все понимаю, не всегда мне должно везти, но так эпично слиться…” - с этими мыслями я иду на дно, в фигуральном смысле этого слова; дна видно не было, сплошное темное пятно.

Внимание! Вы находитесь в агрессивной среде!

Получен урон 50

И так каждую секунду. И это ещё не все!

Внимание! Вы находитесь слишком далеко от Земли. Восстановление здоровья и маны невозможно. Дебафф может прогрессировать.

“Ну зашибись! Я бы конечно в любом случае не стал тратить флакончики на такую безнадегу, но лишить даже такой мерцающей возможности на победу…”

Здоровье 100/1900

“Прощай турнир.”

Здоровье 50/1900

…

Бой окончен. Поздравляем, Вы победили! Ваш приз составил **10 ОХ.**

Слава **+186**

Получено достижение ‘Слава. Популярность.’

Описание: Удивительно, но ваша слава растет, Вы становитесь все более знамениты. О Вас знают старосты некоторых деревень и главы мелких городов, Вас узнают на улице, пока не так часто, но всему свое время.

Награда: Шанс получить редкое задание **+10%**

Сказать что я был в шоке - ничего не сказать. Некоторое время я просто сидел с огромными выпученными глазами, через минут десять я все же смог немного собраться с мыслями.

- Это <цензура>! - На выдохе сказал я. - Как?! Нет ну как? Я конечно слышал, что иногда людям неимоверно везет, но не настолько же?! Спокойно. Спокойно…

- Альфа, дорогая, а кто был моим соперником?

- Конфиденциальная информация.

- Даже расу узнать нельзя?

- Можно. Файргроны.

- Я жду.

- Эту расу проклял бог огня, теперь они скитаются по миру в виде сгустков энергии этой стихии и выполнять его приказания.

- Типа элементали?

- Разумные элементали огня, если Вам будет угодно.

“Так это что получается, мне повезло с локацией? Уверен, элементаль огня порвал бы меня в честном бою. Повезло, ничего не скажешь.” - размышлял перед тем как попросить Альфу подать мне что-нибудь вкусненькое на ее выбор.

…

- Принять! - на этот раз я следил за временем, поэтому приглашение на бой не застало меня врасплох.

Я оказался в густом, дышащим свежестью лесу. Уверен, если бы я не был в теле каменного монстра, я бы обязательно почувствовал прекрасные запахи. Деревья-великаны грозно возвышались повсюду, двухметровые кусты лишали возможности оглядеться, а мягкая зелёная трава так и манила к себе. Единственное что выдавало этот лес - отсутствие птиц и животных, которые просто обязаны быть в этом райском уголке природы.

“Что-то я залюбовался видами. Я сюда не на шашлыки приехал, у меня тут важная миссия.” - напомнил я самому себе и медленной, осторожной походкой, постоянно оглядываясь, пошел вперед.

Через несколько десятков минут я наткнулся на невидимое препятствие, преодолеть которое не было возможности. “Видимо это конец арены. Пойду вдоль стены, все равно не знаю куда идти.” - решил я.

Через пару минут ходьбы я заметил, что стена не стоит на месте: круг арены постоянно сужается небольшой, но, как мне кажется, увеличивающейся скоростью. “Теперь понятно почему бои долго не затягиваются и почему тактика ожидания не так популярна - рано или поздно места не останется. Уверен, что ещё какие-нибудь катаклизмы есть или периодический урон, что совсем долго не засиживались.” - мои размышления были бесчеловечно прерваны.

Получен урон 89

Получен урон 54

“Это что за комар меня там кусает?” - мой противник, которого я мог лицезреть обернувшись, был действительно был похож на комара. На небольшом расстоянии от меня, в паре

метров от земли, летала небольшая фея (а как ещё описать стройную, девушку ростом около полуметра, с большими крыльями за спиной и волшебной палочкой в руках?), которую я даже сперва не заметил из-за маленького роста. Она пулялась в меня небольшими сгустками света, которые наносили мне небольшой урон. В первый миг у меня даже появилась мысль, что и на этот раз мне повезло, и то будет легкая победа; но я в эту же секунду понял, что достать мне ее нечем - для копья она летает слишком высоко, для дубины слишком маленькая, увернется.

“Остается одно - Пытаться уклоняться или использовать стены каким-нибудь образом; и надеятся, что выносливости у нее очень мало.” - я пытался найти хоть какие-нибудь варианты.

Как оказалось на деле, ничего я ей противопоставить не могу. Стену она спокойно облетает, закрыть ее в четырех и вовсе бредовая идея траты маны - улетит вверх и все. Уклоняться с моей скоростью даже от не самых быстрых пучков света не получается.

Внимание! Вы насытились!

Сытость +12%

Внимание! Получен баф ‘Мудрость илигрилла’

Вы полность исцелены!

Все дебафы сняты!

Мудрость +15

Не самый полезный именно в данный момент баф: все ровно ману никак целесообразно потратить не могу, но хотя бы вылечился. Ещё чуть-чуть поживу, может у нее мана кончиться.

Получен урон 87

Получен урон 91

Я уже готовился поставить стенку, чтобы заблокировать следующий удар, но его не последовало, вместо этого фея уселась на ближайший сук дерева.

Мана то кончилось, но это всего лишь отодвинуло время моего проигрыша. “Баран! Не мог подумать, прежде чем тратить драгоценное зелье! Идиот!” - в тот момент я был разъярен своим действием.

- Альфа, можно тут как-нибудь сдаться? - Пораженчиским, не отошетшим от злобы тоном произнес я. - Победы в этом бою мне все равно не видать, я ей даже единицу урона нанести не могу.

- Желаете признать поражение?

- Да, желаю.

Внимание! Вы проиграли в бою!

Слава +56

Внимание! Вы закончили турнир, Ваш результат 12 побед! Поздравляем!

Получено отрицательное достижение ‘Гладиатор. Слабак’

Описание: достойно проиграть - не стыдно, стыдно сдаться. Настоящие гладиаторы никогда не сдаются, даже не имея шансов на победу они сражаются, и иногда им удается вырвать победу из лап сильнейших врагов. Ваш поступок недостоин настоящего Гладиатора.

Награда: Репутация с Гладиаторами - 15%

“Ну и пожалуйста! Не хотелось мне с этими гладиаторами возиться.” - пытаясь заглушить горечь поражения думал я.

- Прошу покинуть комнату ожидания, - послышался мелодичный голос эльфийки.

Я медленно поднялся будучи ещё в человеческом обличье, но стоило мне покинуть пределы комнаты, как я вновь оказался в теле каменного гуманоида. В комнате регистрации было пусто, видимо очередная магия, но стоило мне выйти из Колизея, на улицу, как я окунулся в мир звуков.

- Мне не понравился твой поступок. Он не достоин рыцаря. - Голос Логана звучал твердо, с явным негодованием.

Репутация с НПС Логоном -2000

- Да у меня не было ша… - попытался было возразить я, но был перебит.

- Шансы есть всегда.

Репутация с НПС Логоном -1000

“Что?! Почему так репутацию режут? Я же вроде призером стал, все должно быть хорошо.” - мысленно удивлялся я.

- Мне не нужны ученики привыкшие сдаваться. Моя цель - воспитать из вас воинов, способных в одиночку противостоять армиям тьмы, а не слабаков, которые сдаются лишь только увидев препятствие.

Внимание! Нпс Логан расторгает возможность обучения. Вы можете больше не подчиняться его приказам.

- Но у нее… - Я вновь хотел возразить.

- Не хочу ничего слышать. Это твое! - с этими словами бравый воин кинул мне кольцо.

Внимание! Выполнено задание Проявить себя. Турнир’

Награда: ‘Великолепное кольцо выносливости грыков’

‘Великолепное кольцо выносливости грыков’

Редкость: очень редкое

Тип: кольцо

Эффекты:

Выносливость +5%

Я не стал ждать и одел кольцо. “Куда мне теперь идти? Возвращаемся к первоначальному плану: выйдем из города, а там посмотрим.” - С этой мыслью я направился к тем воротам, возле

которых мы встретились с Логаном.

- Здравствуйте уважаемый - рыцарь, стоявший передо мной, на секунду запнулся - Булыга, позволите мне так Вас называть? - мужчина-игрок посмотрел на меня.

“Есть в нем что-то знакомое, где-то я его видел”

- Здравствуйте, я не против. - Ответил я на автомате, продолжая разглядывать рыцаря, в попытках вспомнить его.

- Меня можно называть Свят. Я представляю гильдию Легенды. Мы бы хотели предложить Вам вступить в нашу гильдию на взаимновыгодных основаниях.

Я немного был ошарашен этим заявлением. Вот буквально полминуты назад я не особо ясно представлял, что мне делать, а тут мне предлагают что-то и сулят какую-то выгоду. Послушаем с умным видом.

- Гильдия Легенды состоит исключительно из уникальных игроков, - продолжал белобрысый рыцарь - мы собираем уникумов со всей Нейроны. Вы удостоились чести быть в списке приглашенных.

“Хорошо заливает”

- А какую прямую выгоду я смогли извлечь из Вашей Гильдии? - поинтересовался я. А то знаем мы таких: обещают золотые горы, а потом оказывается это было не золото вовсе, а медь и не горы - а горсти.

- Лучшее обмундирование и расходники, команда из таких же уникальных личностей и защита гильдии. - Ответил закованный в латы человек, - и это лишь основные плюсы, есть ещё огромное количество менее значимых.

“Как-то не верится. Слишком все хорошо звучит. Наверняка он что-то скрывает: просто обязаны быть минусы. Да и как они так оперативно обо мне узнали” - подумал я, а затем задал эти два вопроса воину.

- Клан забирает себе пятьдесят процентов добычи группы. Это что касается первого вопроса. А насчет второго - неужели Вы меня не признали? - Рыцарь посмотрел на меня с удивлением.

Я сначала было хотел сказать, что нет, не узнал; но потом, приглядевшись, опознал в моем собеседнике паладина, которого обыграл в третьем бою. Видимо это как-то отразилось на моем лице, потому что воин света усмехнулся.

- Ладно, с кем не бывает. Ну так что, согласен? Будешь у нас ПВЕ танком-дд. - С улыбкой сказал рыцарь.

“Как-то быстро мы на “ты” перешли. Не к добру это. Ну ничего, подыграем”

- Понимаешь, Свят, я немного нуб. И бОльшую часть вашего сленга не понимаю. Объясни по-человечески. - Попросил я

паладина.

- Ты давай вступай в гильдию, там поговорим. Не бойся, покинуть первую неделю ее сможешь, никаких обязательств перед Гильдией изначально не будет. За неделю всю сам поймешь, а там решишь оставаться или нет. Я кидаю приглос. - Глаза воина света на секунду помутнели.

Внимание! Вас приглашают в клан ‘Легенды. Воины.' состоящий в Гильдии 'Легенды' на испытательный срок.

Испытательный срок: неделя.

Принять да/нет

“Хм… Ну вроде бы ничего плохого этот клан мне не предвещает.” - с этой мыслью я нажимаю на кнопку “да”.

- Ну раз ты согласен. Пойдем в резиденцию клана, она тут недалеко. Там тебя познакомлю с командой, все приблизительно твоего уровня и тоже недавно к нам поступили, но уже успели себя проявить. С хорошей стороны. - С этими словами паладин развернулся на девяносто градусов, и пошел вдоль улицы.

“Серьезный клан если у них есть резиденция в центре Штормграда. Уверен, что если за вещи платят баснословные деньги, то и недвижимость должна стоить неимоверную сумму.” - С этими размышлениями я направился за Святом.

Глава №16. Знакомство.

Не могу сказать, что резиденция меня поразила своим архитектурным стилем или размерами. Она была сконструирована заядлым прагматиком: редкие украшение находились в хаотичном порядке не зависящем друг от друга, материалы, из которых создавалось здание, не гармонировали по цветовой гамме друг с другом.

- Ты не смотри, что здание не поражает красотой, мы развиваемся и сейчас тратить деньги на имидж - глупо. Вот “подрастут” ясли, там и будем транжирить, а пока нам их ещё одеть надо. Траты жуткие. - Оправдывался паладин.

- Да я все понимаю, на самом деле даже наличие хоть какой-то недвижимости меня удивляет. - Кивнул в ответ я.

- А то, серьезная организация. Тут такие деньги крутятся - жуть берет. - Хмыкнул воин света.

- Ты мне кстати рассказать хотел про команду, про роль мою, и заодно объясни чем отличается клан от гильдии, в общем, просвети нуба.

- Ну смотри, ты у нас в команде будешь танком-дд, если ничего не измениться. Не перебивай. Танк - это игрок, основная задача которого удерживать внимание монстров на себе, не подпускать их к другим игрокам. ДД сокращенное от дэмэдж дилер (англ. damage dealer) — игрок, основной задачей которого является нанесение максимального урона за минимальное время. - Паладин на секунду остановился, видимо собираясь с мыслями, - Я, к слову, дд-хилер. Хилер или хил, игрок исцеляющий других. В обычной группе пять игроков, имеющих только одну роль, но такая тактика себя не оправдывает, так как если кто-то из игроков умирает, особенно если это хил или танк, скорее всего ляжет все пати. Ляжет - умрет. Пати - группа. Поэтому у нас несколько ролей на игрока. - Пока рыцарь говорил мы прошли через охрану, состоящую из двух орков-НПС, зашли в пустынный холл.

- Жди здесь. Я сейчас. - Бросил паладин и скрылся за деревянной дверью.

Пока его не было я рассматривал резиденцию изнутри: обстановку внутри можно описать одним словом - серость. Ничем не примечательная обстановка угнетала. Прихода рыцаря я ждал с нетерпением.

- Вот, Марта, полюбуйся новичок. Ты представляешь этот засранец уделал меня на Турнире. В третьем бою! Прошу любить и жаловать. Булыга. - Паладин представил меня высокой троллихе.

- А говорят ещё у меня странная раса. Марта, руководящая твоей группы, очень приятно. - Сказала синекожая дама грубым голосом.

- Взаимно. - Я не стал открывать свое реальное имя, а то мало ли.

- Пойдём я тебе тут все покажу, заодно со всеми познакомлю. - С этими словами трольчиха взяла меня за руку и повела через массивную дверь за которой находилась широкая винтовая лестница и длинный коридор. - Вон за той дверью - столовая, вон за той - секретарши кланлида. По всем вопросам обращайся или ко мне или сюда, - женщина указала на красивые, расписанные двери, - бОльшего тебе знать не надо. Нам наверх, там находятся комнаты игроков, пока место ещё маловато, так что это скорее общежитие, чем отдельная комната, но раньше и этого не было. Вижу ты не впечатлен. - И как только она различает эмоции на моем каменном лице?! - Если, что, в таких помещениях можно принимать свой человеческий облик, это конечно не бесплатно, но стоит того. Руководство клана очень постаралась на этот счет, в нашей гильдии у большинства нестандартные расы. - Трольчиха улыбнулась, обнажив желтые клыки и ряд довольно острых зубов.

Как только “дама” упомянула о деньгах в моей голове буквально стрельнула мысль: “Черт! Черт Черт! Я же выигрыш не забрал, да и Альфа мне о нем ничего не сказала!” - я уже было хотел озвучить это трольчихе или спросить у Альфы, но славо богу, у меня хватило ума заглянуть в меню персонажа.

Личный счет*: 1422 золотых 15 серебряных 8 медных*

“Фуф! Я уж было подумал, что потерял свой выигрыш. Не знаю, что со мной происходит в последнее время. Раньше никогда проблемами с памятью не страдал, а тут забыл про такую важную вещь. Видимо, игра все-таки как-то пагубно сказывается на мозговой деятельности.”

- Что-то не так? - Отвлекла меня от размышлений трольчиха, - ты выглядишь взволнованным.

- Неужели на моем лице эмоции отображаются? Нет, ничего не случилось. Просто вспомнил о плохом, - соврал я.

- Да. Альфа постаралась, чтобы у всех расы могли проявлять эмоции. Пошли с нашими познакомлю? - С этими словами Марта взяла меня за руку и повела вверх по каменной лестнице.

Поднявшись, мы оказались в начале длинного коридора, с частыми развилками. Наша комната оказалась в самом конце коридора.

- Вот и наше общежитие, я думаю ты запомнил дорогу, прямо до конца и направо. - Марта с улыбкой открыла дверь. - Ребята, а вот и наш танк. Долго ждать не пришлось. Я в его стату

заглянула, так у него врожденная броня как легендарный сет. Минусы, конечно тоже есть маг резист слабенький, поэтому его к нам в ПВЕ группу определили, но не суть. Главное, что вроде парень адекватный. - Как только трольчиха преодолела порог комнаты, она сразу преобразилась из синекожой, высокой уродки с желтыми зубами в маленькую, хрупкую девушку в прекрасном наряде с густыми ярко-рыжими волосами. - А где Лин? Он же пропустит такой важный момент?

В комнате, за небольшим деревянным столом, сидели две девушки, довольно молодые - я бы обеим не дал и двадцати лет - и симпатичные. Они попивали какой-то напиток и с интересом рассматривали меня.

- Алиса, - представилась блондинка, - хилер-дд нашего пати.

- Элеонора, - голос принадлежал строгой на вид брюнетки - мейн дд, другой роли нет.

- Лий - появился мужчина лет тридцати восточной национальности. - Дд-танк. - его голос пронизывал своим холодом.

- Вот и познакомились. - Попыталась как-то сгладить ситуация Марта. - Это конечно невежливо, но ты что не преображаешься? Денег нет?

- Как-то совсем из головы вылетело. - Признался я.

- Альфа слышала? Сколько там на все время эта функция будет стоить? - Мысленно спросил я

- Двести золотых. - Раздался у меня в голове сладостный голос.

- Дорого дерёшь, ну ничего, подключай. Из-за этого не обеднею. - Согласился я

В этот же момент я предстал перед всеми в своём человеческом обличии. Все тот же красавчик-брюнет. Не качок, но это поправимо.

- А теперь приступим к делу. Через час у нас рейд в одно не самое простое подземелье, надо помочь какому-то нубу выполнить квест. Сложности возникнуть не должны, если Булыга не запорит. - Опять взяла слово Марта. - Так что рассказываем новичку обо всем, что ему пригодиться. Ах и да, он немного не силён в терминологии, так что поясняем ему все. - Марта обвела всех взглядам и остановилась на мне, - А ты не стесняйся задавать вопросы, что да как. И расскажи все плюсы или минусы, которые мы могли упустить.

Диалог затянулся надолго, и даже когда нам уже требовалось выходить, меня продолжали допрашивать обо всем. Сначала это были безобидные вопросы о моем классе, способностях, расе, но

потом они плавно перетекли о том как я попал в тюрьму, о моей жизни. Девушки поразились моей самопожертвенностью, и мне кажется я произвёл на них должное впечатление. Все-таки приятно когда на тебя с восхищенными глазами смотрят такие красотки. На Лия же наоборот - отрицательный, видимо он считал, что солидно привираю.

Девушки тоже поведали о своих классах, рассказали мне много нового об игре, то о чем не могла сообщить Альфа. Как оказалось у всех членов группы были уникальные классы и способности полученные за какие-то задания. Я то уж думал я один такой уникум, а оказалось, что это пусть и не частое явление, но известное. У Алисы класс увеличивал эффективность любого исцеления и давал способность, позволяющую раз в неделю исцелить всю группу полностью, но сама она погибнет. Получила она его в награду за какое-то важное фейское деяние, на которое обратила внимание богиня. Элеонора имела удивительную расу - теневая воительница, эта раса давала ощутимые прибавки к скрытности особенно в тени и урону из засады, прибавляла ловкость в ночное время суток,а в дневное наоборот - уменьшала. И казалось бы, ей идеально подойдет какой-нибудь класс убийцы; но нет, легкие пути не для нашей брюнетки, она получила класс теневого мага, урон которого зависит не от показателя интеллекта или уровня способности, а от ловкости колдуна. В общем, нестандартное решение.

Трольчиха удивила меня класом - ‘Танцор с духами’. Как она сама поведала, в реале она занималась танцами профессионально, и каким-то образом смогла удивить своим мастерством здесь, даже при низких значениях ловкости, то ли духов, то ли привидений. Не суть. За это те ее наградили уникальным классом, позволяющим посредством танца призывать их на поле боя. Но просто так двигаться для тролльчихи - потеря времени и сил, поэтому “танцует” она с двумя легкими топорами среди врагов, а духи в это время бафают ее с союзниками и наоборот дебаффят врагов. Полезный класс для большинства сражений, но как я понял там нужно действительно уметь танцевать на очень высоком уровне.

Но больше всех мне понравился класс Лия - Воин молний. Мало того, что выглядит он неимоверно эпично: по доспехам скачут небольшие разряды, в глазах молнии, оружие светятся синеватым цветом; так со слов девушек ещё и урон способен вливать просто неимоверный. Но есть и минусы - его магия как обоюдоострый меч, вредит не только врагам, но и самому Лию. А вот раса меня не очень впечатлила, обычный дроу; темнокожий эльф, высокий и благородный, смотрящий на всех свысока.

Мне так же многое рассказали. Амуницию, как оказалось, я получу только когда стану полноценным членом клана, а пока кукиш с маслом. Наконец-таки поведали чем отличается клан от гильдии. Гильдия это некий союз кланов. Почему не создали один большой клан? Потому что есть клановые бонусы, которые влияют на всех членов клана а их, к сожалению, ограниченное количество. Поэтому танков, бойцов, лучников, магов и прочих разделили на разные группы, и пусть пока не во всех кланах есть бонусы, в том числе и в моем, гильдия стабильно развивается.

Добыча в группе разделяется честно - каждому участнику десять процентов. Оставшееся забирает гильдия. Заказ, на который мы сейчас идем, находиться в нескольких сотен километров от нас, поэтому придется воспользоваться городским телепортом, который оплатит заказчик. По условию контракта, вся добыча, кроме квестовой в подземелье наша, с учетом гильдейского налога, разумеется. Но даже если вдруг поживиться не получиться мы получим по двести золотых каждый, что является довольно неплохим заработком за несколько часов работы для несработанной группы.

Телепорт находился в самом центре города, в получасе ходьбы от нашего место жительства. Выглядел он довольно величественно: огромная арка, с кружащейся в ней бирюзовым светом окромленная золотом. Ее вид завораживает. Телепортация, как оказалось, вещь довольно дорогая, куда легче путешествовать своими ногами, да и наверняка интереснее. Но вот, мы дождались своей очереди. И я вторым, после Марты шагнул в неизвестное.

Внимание! Вы переместились в локацию ‘Легкий бор’

Я смахнул оповещение. “Дурацкое название конечно, но деревня выглядит довольно мило, как привык я видеть в сказках или читал в рассказах по древнюю Русь: приземистые деревянные избы с расписными окошками, дорога, по бокам заросшая травой, и бабки на лавочки сплетнявшие о чем-то своем. Красота!”

- Вы таки как раз вовремя, нам нужно выдвигаться. Пройдемте за мной. - голос принадлежал низенькому гоблину. - Я таки обычный торговец, но один замечательный НПС дал мне указание найти кое-какой специфический товар. И я одним ухом услыхал, что его можно найти в кое-каком подземелье. К сожалению, я не обладаю возможностью как вы, прекрасные рыцари, и у ме…

- Попрошу Вас быть более лаконичным, - вежливо перебила Марта, - не поймите нас неправильно, но подробности нам не к чему.

- Все-непременно. Следуйте таки за мной. - сказав это, гоблин

развернулся и пошел в сторону леса.

Идти нам пришлось довольно долго: около получаса, за это время нам попадались пара зверей, которых мы с удовольствием убивали и свеживали, к счастью у Алисы был подходящий навык. Довольно часто нам приходилось делать остановки из-за гоблина, у которого в выносливости была тройка, так как все очки он вкладывал в интеллект для более успешной торговли. В конце концов я просто уговорил сесть к себе на спину.

- По описанию где-то здесь. Кажется, во-он то темное пятно должно быть входом в подземелье. - С некоторой неуверенность сказал гоблин.

В самом центре леса, дышащего жизнью, находилось огромная темная блямба, возле которой все деревья темнели, а трава и вовсе отсутствовала.

- Значит так, ждите здесь, - Марта посмотрела на гоблина, - а ты принимай приглашение в группу.

Внимание! Вас приглашают в группу 'Пати №134'. Лидер группы 'Кривилла'

Принять

да/нет

"Принимаю, ну и ник у Марты. Теперь я понимаю, почему она при знакомстве говорит свое настоящее имя." - Мысли пролетели у меня в голове.

- Нет, таки я иду с Вами. Я хочу лично наблюдать ваше мастерство.

- Там скорее всего ограничение стоит на количество людей в группе, так что не получиться. Да и опасно, улетите ещё на респавн. - Попыталась отговорить его Марта.

- Давайте таки попытаемся все вместе.

"Что-то здесь нечисто. Объяснить не могу. Чую я и все тут."

- Если так хотите, - согласилась Марта, - принимайте приглашение. А теперь вы, - посмотрела на нас трольчиха, - все за мной и быстро, это хрень может быть токсична. Возьмешь господина Мойшу на плечи, Кирилл.

Дождавшись пока гоблин удобно усядется мне на плечи и убедившись, что все члены команды готовы, синекожая танцовщица приказала выдвигаться. Встав в цепочку мы быстрым шагом пошли в самый центр черного пятна.

Внимание! Вы подвержены влиянию Тьмы. Возможны спонтанные мутации! Покиньте опасную территорию!

"Не лучшая лужайка для пикничка конечно, но мы сюда и не для этого пришли. Надеюсь в инсте - тьфу какое слово некрасивое - Не будет подобного дебаффа"

- Принимаем сразу. Раздался голос Марты.

Внимание! Вы обнаружили Инстанс 'Прорыв Тьмы'

Внимание! Ваша группа первая нашла данное подземелье! Бонус за открытие +1 к интеллекту.

Слава +43

'Прорыв Тьмы'

Описание: изредка, даже на самых святых землях, происходят прорывы Тьмы. Это крайне опасное явление, заражающее скверной все вокруг, уничтожающее все живое. Для того чтобы прекратить это требуется уничтожить каждую темную тварь, но все не так просто как кажется. Чем больше сила тех кто закрывает прорыв - тем сильнее порождения тьмы. Бывали случаи, когда прорыв не могли закрыть целые армии, зато это получалось у местного деревенского простофили. Только лишь сильные духом и сияющие чистотой сердец способны на это.

Войти?

Да/нет

"Погнали! Не уверен, что такое у них каждый раз, но вроде должны быть плюшки в конце. Да и славу повысили, только за то что нашел, а уж за прохождение ее должны вообще нормально отсыпать." - рассуждал я.

Боги света довольны Вашим деянием.

Я осмотрелся. Если начать описывать место, где я находился, то рассказ будет довольно сильно походить на начало детской страшилки. Темное небо сливалась с черной как смоль землей, и черное солнце светило черным светом, и темная трава блестела черными искрами. Жуть берет. Какой-то сюрреалистичный мир, сказочный; но при этом дышащий настоящими красками, обескураживающий своей схожестью с настоящим.

Рядом со мной, с небольшими промежутками в времени, появились остальные члены команды и гоблин.

- Ты буль-буль-буль!!! - налетела на меня тень. Я сразу догадался, что хотела сказать Элионора. Весело тут маты записываются!

- А теперь давай спокойно объясняй все и по порядку. Марта, что не так-то? - Я искренне не понимал, что я сделал не так.

- Он не виноват. Ну откуда ему было это знать. - Защитила меня трольчиха. - А все не так. В жопе мы теперь. По условию контракта, если хоть один из членов группы войдет в подземелье и мы не выполним, то что от нас требуется, мы потеряем двадцать пять случайных характеристик и будем обязаны возместить ущерб.

- Так пройдем его и все. - По лицам окружающих я понял, что сморозил глупость.

- Если бы все было так просто! Подобные прорывы за все время игры закрывались игроками только два раза и то, слаженной группой паладинов и жрецов светлых богов. В общем, лишились мы своих очков характеристик. А знаешь, что ребят больше всего бесит? Ты в контракте не прописан, с тебя очки система не стрясет.

- Неужели никаких шансов?

- Не-а. Информации по инсту нет и быть не может: он каждый раз меняется; да и мы не паладины.

- Может не будем сдаваться заранее, - не желал принимать поражение я.

- Я таки немного подготовился. - С этими словами гоблин вручил каждому по небольшому зелью, с какой-то светящейся жидкой субстанцией. - Это должно помочь, намажьте на оружее и доспехи. Таки не волнуйтесь это бесплатно. - Последняя фраза обескуражила всех.

- Вы что, знали об этом!? - озвучил я вопрос, который крутился в голове у каждого.

- Таки был осведомлен.

- А почему не сказали?

- А Вы и не спрашивали.

Проглотив все последующие вопросы каждый, кроме нашей теневой воительницы, начал намазывать на оружие и доспехи.

Внимание! Вы нанесли на ваше оружие мазь 'Святая мазь покрова Святоликого. Концентрированная'

Урон по темным существам увеличен на 40%

Урон по светлым существам уменьшен на 60%

Прочность оружия снижена на 10%

Внимание! Вы нанесли на вашу броню мазь 'Святая мазь покрова Святоликого. Концентрированная'

Получаемый урон от магии тьмы уменьшен на 25%

Прочность брони снижена на 10%

Только успел я использовать весь эликсир, как послышались ужасные для человеческого уха звуки.

- Началось! Бул, вперед. Держишь все, что бы не полезло. Тень, как обычно, режешь дальников. Лий прикрывай зад. Я дефаю гоблина и Лису. Будьте внимательны. - прокричала Марта, но как ни странно ничего не последовало: ни одна тварь не спешила съесть нас, ни одно отродье не пугало нас своим видом. И это неясность, когда ты знаешь, что должно произойти что-то плохое - хуже любой осознанной угрозы.

Глава №17. Во власти мрака.

Мы напряженно молчали. Я был готов сразиться и принять плечом к плечу любую угрозу. Ничего не происходило. Тишина. Тишина, давящая на уши и мозг. Она угнетала.

Опять послышались мерзкие звуки, но теперь они стали ближе.

Опять тишина.

И ровно в тот момент когда мы расслабились, оно началось.

Внимание! Для того чтобы закрыть прорыв тьмы уничтожите его сердце.

Подсказка бога Иллида:

Там где растёт цветок земли,

В застывшей вечной красоте,

Алмаз ты темный поищи,

И ведай его ноте.

Внимание! Первый этап начался! Первый Страж тьмы, Обман вышел на охоту!

Длительность первого этапа 1 час.

Задача: выжить.

Второстепенная задача: разрушить сердце прорыва.

- У кого-нибудь есть идеи что бы это могло значить? - Спросил Лий.

- Если рассуждать логически, то это какое-то темное подземелье, что-то под землей. Ну или на земле, но это должно быть что-то выбивающееся из привычных рамок. В конце концов тут все черное и однотипное, что-то необычное найти не составит труда.

- С чего ты решил? Может цветок земли это вообще что-то другое? - Спросила Алиса.

- Я вроде слышал что так минералы драгоценные называют.

- Ты видишь где-нибудь здесь что-то похожее на пещеру. - С тихим гневом поинтересовался Лий.

- Есть у кого-нибудь ещё какие-нибудь идеи? - Марта обвела всех взглядом, - Ну раз нет, то веди ,Сусанин, - это уже мне.

- Сердце, если верить логики должно находиться в середине. Как вы думаете в какой стороне центр? - мне никто не ответил, - тогда пошлите просто прямо.

- Буль веди. Аля с гоблинов в центре. Построение треугольник. - скомандовала Марта и все заняли свои места.

“Эники-беники-ели-вареники-эники-беники-съели-вареники. Значит идем туда.” - вспомнил я детскую считалочку. Наверное, со стороны мои действия выглядели довольно комично: большой

толстокожий монстр крутиться вокруг себя и ритмично тыкает указательным пальцем.

- Нам туда! - Воскликнул я и с уверенностью пошел по направлению к местном солнцу.

- Как ты понял? - спросила Алиса.

- Секретный русский метод ориентирования. Считалочка называется. - Пошутил я, но мой юмор смогла оценить лишь Марта. Остальные или не поняли, или приняли за правду.

- Что-то странно, что никаких опасностей нет. - Бросила в никуда тень.

- Ты права. Слишком тихо. Может мы не туда идем? - подхватила Алиса.

- Такое вполне может быть. Я не уверен, что мы движемся в правильном направлении. Честно говоря я его вообще наугад выбрал. - Признался я.

На меня налетел Лий со словами: “предатель должен быть наказан” и наносить раз за разом удары своим электрическим мечом. Я ожидал чего угодно: критики, одобрения, матов, исключения из клана, но не этого.

“Что это вообще!?” - Я какое-то время приходил в себя.

- Эй прекрати! Остановите его! Я же его сейчас пришибу! - кричал я взывая к остальным членам группы, которые молча наблюдали вместо какого-либо содействия.

- Лий прав! Ты предал нас. - Сказала Марта, которую я считал благоразумной, с наполненными гневом глазами.

- Из-за тебя мы потеряем заветные очки характеристик. - Прямо на ухо прошептала Элеонора и воткнула мне кинжал в спину.

Получен урон 223…

Мое здоровье медленно уменьшалось, однако я не предпринимал ничего.

“Я очень надеюсь, что я не ошибся и все это проделки Обмана. В конце концов Лий, возможно и невзлюбил меня сразу, но даже он бы навряд ли находясь в здравом уме так неадекватно бы себя повел. Что говорить про остальных. Будет весело, если окажется, что я не прав в своих рассуждениях. Для стороннего наблюдателя. В конце концов у меня ещё сон. Будет мало здоровья - использую.” - успокаивал себя я.

В один момент все прекратилось. Исчезли агрессивные ко мне иллюзии членов группы. Спустя пару секунд, я вернулся в настоящее измерение или просто очнулся от морока.

Испытание, помимо меня, прошли только Марта и заказчик, которые просто сидели и смотрели на кружащихся в смертельном танце игроков, наносящих удары по каким-то невидимым целям,

уклоняющиеся непонятно от чего и кричащие что-то неразберимое.

Я хотел было попытаться как-то вернуть их в чувство, но меня опередила сенекожая воительница.

- Не поможет. Они нас не слышат. Остается только ждать.

- А у Вас что было? Ну, кто там напал?

- У меня во сне, - начала Марта, - ты напал без предупреждения на всю нашу группу, со словами “добыча будет только моей”. Поубивал всех наших и мы остались с тобой один на один, но мне почему-то показалось, что ты на такое не способен. Ты хороший. - С этими словами девушка попыталась мило улыбнуться, но стоит ли говорить, что у нее это не получилось. - Ко всему прочему стоило ожидать от Обмана чего-то похожего. Не можем же мы безнаказанно ходить прямо посреди прорыва и наслаждаться видами? А что у тебя?

- Похожая ситуация. На меня сначала Лий набросился, а потом и остальные подключились, обвиняя меня во всех смертных грехах. Как ты думаешь, - я кивком головы указал скачущих игроков, - у них есть шанс?

- Может и есть, если поймут, что там все неправдоподобно. Не знаю. Будет совсем печально если мы завалим подземелье в первый час. - Танцовщица вздохнула.

- Ну а Вы, господин, нам что раскажите? - обратился я к заказчику.

- А у меня таки история поинтереснее. Если коротко, то мне предложили продать вас всех за достаточно крупную сумму. Как видите даже молодой еврей знает, что легких денег не бывает. - С нотками гордости в голосе, сказал гоблин.

- Что делать будем? Просто ждать? - Поинтересовался я у Марты.

- А что, есть другие идеи? Не думаю, что для них все кончено, а разделяться - глупо. Иначе вообще смысл в группе теряется. Подождем.

- Подождем. - согласился я.

Первой очнулась, как это и ожидалась, Алиса.

- Ребята, Я так рада, что все-таки это был сон. Так рада. А что с остальными?

- А остальные пока ещё не поняли, что все это обман. Вон, - я вновь указал кивком головы в сторону кружащихся в смертельном танце Элеонору и Лия, - сражаются сами с собой. Что у тебя было лучше расскажи. Интересно же.

- У меня ты напал на господина заказчика убил и все начали винить меня, а потом, потом, - запнулась Алиса, - начали говорить всякие гадости и решили наказать с применением силы.

Я было повелась и пыталась сопротивляться, но потом видимо пазл в голове сложился или просто из-за инертности мышления, до меня дошло, что все это иллюзия, что вы бы так никогда не поступили.

- А вот некоторые, судя по всему, так не думают. - Со вздохом сказала Марта, наверняка имея в виду находящихся в мороке игроков.

- А у вас что было? - поинтересовалась девушка.

Каждому из нас пришлось снова сотрясать воздух, рассказывая наши ситуации.

Через некоторое время, на последних единицах здоровья, вся потрепанная, тень вернулась в сознание.

- Вы не могли так хорошо сражаться. - Под наши удивленные взгляды бросила Элеонора, отсекая тем самым все наши вопросы.

- А что… - Я надеялся начать разговор, но был прерван.

- Не спрашивай. Не спрашивай! - Отрезала дд группы любую возможность к разговору.

- Ладно что ты сразу! Агрессивная какая! - почему-то тень была не в настроении и моя шутка ей очень не понравилась. Она злобно сверкнула красными глазами, полными яростью.

Лий, к огромному сожалению, не очнулся, что как я считаю, довольно хорошо проявляет его как человека. “Не доверяет он всем и логикой особо не страдает.” - размышлял я разглядывая истекающей кровью труп. Разглядывая некогда сияющие доспехи, покрытые теперь мелкими царапинами. - “Вот и верь после этого, в то, что сны нематериальны.”

- Не думай. Лий хороший, просто недоверчивый к незнакомцам, да и ты ему немного не приглянулся. Вы с ним найдете общий язык. Позже, когда и ты и он себя проявите с хорошей стороны. - видимо на моем лице вновь что-то отобразилось и Марта выступила с защитой рыцаря молний.

- Возможно. У всех есть право на ошибку, хотя назвать это ошибкой, наверное, будет слишком громко. Но пока у нас с ним взаимная антипатия.

- Мне таки кажется, что надо идти, - напомнил о нашей цели и месте нахождения гоблин.

- Он прав. Туда же пойдем? На встречу к солнцу? - спросил я.

Подсказка богини Асистиансс:

Туда куда падет листок зари

Ты путников веди,

Туда где с земле сливаются облака,

Туда где воздух без шлака.

- Одно могу сказать точно, поэт из этой богини хреновый. - попытался пошутить я, но забыл, что здесь даже за шутками

следить надо.

Репутация с богиней Асистианс - 40

“Неудачно пошутил. Надо как-нибудь загладить свою вину.”

- Прости богиня, меня смертного, глупость ляпнул. Стресс и все такое.

“Не удалось. Ну и ладно не очень то и хотелось.” - Все это время за мной с недоумением следили товарищи, и сейчас они явно ждали пояснений.

- Тебе что, дали новое послание? И ты, дурак, вместо благодарности, решил судить о поэтическом слоге богов?! редкостный идиот. - Вспылила Марта. А в чат группы (оказывается тут и не такое есть) пришло сообщение от нее же: “поднимаю репу с богиней”

“Все с ней понятно. Подхалимщица.”

- Что там в послании? - спросила Алиса, которой были без разницы эти божественные распри.

Я максимально громко и четко зачитал им текст послания.

- Что тут думать. Это горы. И идем мы в правильном направлении. - заявила целительница.

- С чего ты взяла? Засомневалась Марта.

- Ну чего тут думать. Облака близко можно встретить только на высоте. Воздух в горах чистый без шлаков тобишь, а листок зари это наверняка указание следовать за солнцем. - Довольная собой, затараторила Алиса.

- Да. Алиска права, я примерно так же рассуждал. - Поддержал я целительницу

- В одном Вы таки не правы точно: или в направлении, или в месте, - с этими словами наниматель указал на величавые горы позади нас.

- Странно, что мы их раньше не замечали… - уронила Алиса.

- А раньше там их и не было. Уверен, что это вновь дешевые трюки Обмана. - сказал я.

- Согласна. Пока проходим это испытание, доверять можно лишь своим мыслям. Сколько там ещё осталось? - спросила Марта

- Около двадцати минут.

После этого разговор утих и мы пошли навстречу к темному солнцу, по черной земле. Вероятно, все понимали, что диалог сейчас - лишняя возможность для обмана. Как бы это не было странно, но никаких подлянок от Обмана больше не было, то ли у него силы закончились, то ли испытания.

Внимание! Поздравляем Вас! Вы прошли первого стража Тьмы!

Награда выжившим: +2 к интеллекту.

Слава +65

Внимание! Получено достижение ‘Победа Стража Тьмы.

Обман.'

Описание: Все члены Вашей группы проявили сообразительность и доверие к другим. Благодаря этому Вы можете продолжать испытание, но не зазнавайтесь: впереди ещё огромное количество препятствий и справитесь ли Вы с ними - большой вопрос.

Награда: +0.1 к восстановлению здоровья в секунду.

Внимание! Получено достижение 'Подземелья. Первый босс. Уникал'

Описание: поздравляем Вас с первой серьезной победой на просторах Нейроны! Удивительно, что для Вас первым поверженным монстром стал страж тьмы. Не обольщайтесь на свой счет, но такое достойно похвалы.

Награда: + 1% урона по боссам.

"Вот что они так; и похвалят и в душу плюнут. Ну и ладно че я буду обращать внимания на какую-то там систему. А вот прирост интеллекта - очень и очень хорошо. Друзья рассказали, что кол - крутейшее заклинание, так как мало у кого есть защита от земли. От огня, воды и прочей мишуры - у большинства. А земля редкая атакующая магия как никак. Здоровье в секунды для меня не лучший бонус - у меня итак реген огромный. Хотя, кто знает, может мне лишняя единичка жизнь спасет…" - рассуждал я.

Внимание! Второй этап начался! Второй Страж тьмы, Жадность, вышел на охоту!

Длительность второго этапа 2 часа.

Задача: выжить.

Второстепенная задача: разрушить сердце прорыва.

- Я надеюсь все понимают, что сейчас будет происходить? - спросила Марта.

- Нас сейчас будут продавать. Каждому пообещают огромные богатства… - вздохнул я, прекрасно понимая, что несмотря на всю кажущуюся простоту, испытание будет сложнее чем первое.

- Ну это будет легко - откажись от всех богатств и все. - радостно заявила Алиса.

- Обман тоже был легким. Тем не менее мы потеряли Лия. - не разделил я ее оптимизма.

- Лучше шевелите ногами. Не молите языком попусту. - Агрессивно сказала Марта.

Разговор, который толком не успел начаться, вновь затих и на этот раз надолго. Каждый молча шел навстречу к горам, которые, казалось, находятся неимоверно близко. Перед нами Появился человек, одетый в роскошные меха, на пальцах у которого блестели золотые перстни с драгоценными камнями. В руках

незнакомец держал шест из какого-то необычно материала, поглощающего свет.

- Здравствуйте! Позвольте представиться, Второй Страж мрака, Его-Величество жадность. Даже не вздумайте на меня нападать. В царстве тьмы наши силы сравнимы с богами, но к сожалению ограничены рамками испытания. Я не люблю действовать скрыто, пугать или ковыряться у вас в головах. Но свою работу делать надо. Поэтому я предлагаю вам, уникальную возможность: получить редчайшую способность 'Феникс. Третья ступень'. Ловите описание.

'Феникс. Третья ступень'

Редкость: очень редкая

Невозможно улучшить.

*Описание: когда Ваше здоровье опускается ниже 10% вы сгораете нанося урон от огня в размере 100+10*интеллект всем существам в радиусе 2+0.05*интеллект метров, после чего возрождаетесь с полными показателями здоровья и маны.*

Время восстановления: 2 недели.

"Способность - мечта любого. Для танков хороша возрождением, для магов - уроном. Подходит к тебе рога со спины, убивает с трех ударов, а потом получает обраточку, а ты продолжаешь поливать врагов магией. Классно же! Вот только я своих не придаю. Свои легендарные способности я итак заработаю." - пронеслось у меня в голове.

- Чтобы получить это прекрасное умение, требуется не так много, - продолжал тем временем господин Жадность, - пожмите мне руку и убейте себя. Согласитесь это небольшая цена? Одна смерть, а потом - пьедестал богов. Договорились?

- Ищи предателей в другом месте! Моя команда знает слово честь! - Воскликнула Марта.

- Какие гарантии, что я получу эту способность? - прошептала в своей манере тень.

- Ну, милочка, нельзя же быть такой недоверчивой. Разве моего слово недостаточно? - усмехнулся человек, - А если серьезно, то можем заключить договор. Идет?

- Идет. - С этим словом Элеонора подошла к Жадности. Ее взгляд на секунду помутнился, а потом онаа пронзила себе сердце своим темным киджалом. - Прости, Марта, но моя цели в игре - деньги, и увы, но предлагает, отличный способ их заработать. - сказала перед смертью предательница.

Наша уже порядком поредевшая группа смотрела на все это с огромным удивлением. Разве что гоблин понимающе хмыкнул.

"Вот же стерва! Порвать бы ее!" - я был в гневе. Меня всегда бесили такие жалкие карьеристы, способные мать родную

продать, не говоря уже о друзьях, родственниках и просто доверившихся им людей.

- Ну что? Ещё кто-нибудь хочет стать обладателем этой чудесной способности? - С ухмылкой, явно довольный собой, заявил господин Жадность.

- Народ я связалась с Элей, она говорит, что этот хрыч не обманывает. Так, что если кто хочет - может соглашаться. Я не обижусь. - Удрученно заявила Марта.

- Нет! Мы пройдем это чертово испытание! Пройдем! - Я попытался пробудить веру в себя у остальной команды, но это так и осталось попыткой.

- Мне так нравиться Ваш настрой, молодой человек. - С улыбкой сказал Мойша.

Дальше мы шли молча в сопровождении второго стража, который хоть и потерял веру в возможность нашего предательства, но по какой-то причине все равно продолжал идти за нами.

В тот момент, когда мы практически достигли подножья горы Страж исчез, а нас оповестили о начале третьего испытания.

Поздравляем Вас! Вы прошли Второго Стража Мрака, Жадность.

Награда выжившим: +1 ко всем характеристикам.

Слава +142

Внимание! Получено достижение 'Победа Стража Тьмы. Жадность.'

Описание: скупость - ужасный грех, но ещё хуже его брат - жадность. Большенство челенов вашей группы смогли побороть свою внутрению жабу и заткнуть хомяка, однако, Вы потеряли очередного своего товарища. Вместе с ним вы потеряли то, без чего не делается ни одно великое дело - веру в себя.

Награда: +3 к выносливости.

"Очередные плюшки, это конечно хорошо, но что-то мне все меньше и меньше нравиться этот стеб неизвестного комментатора. Ладно, интересно, кто там следующим будет."

Внимание! Третий этап начался! Третий Страж тьмы, Страх, вышел на охоту!

Длительность третьего этапа 4 часа.

Задача: выжить.

Второстепенная задача: разрушить сердце прорыва.

- А вот это мне совсем не нравиться! - застонал я. Если первых двух можно было победить верой и волей, то что противопоставить страху… Ту же веру и волю?. - Но меня, к моему удивлению, никто не услышал. Мир вокруг преобразился и я оказался в просторной черной комнате.

В центре помещения находилось два стула и стол, такого же черного цвета, но выполненных ужасно. Я неожиданно ощутил себя в теле человека.

- Присядь. - вибрирующим, искаженным голосом, как в каком-то дешевом боевике, сказал человек, чье лицо излучало доброжелательность, но вместе с тем, было видно, что ничего хорошего он эта мнимая доброжелательность мне не принесет. Незнакомец ходил рябью, как некачественно выполненная иллюзия, что выглядело довольно странно и отталкивающе.

“Кирилл, это всего лишь очень правдоподобный сон. Что бы не происходило - не поддавайся на провокации. И все будет хорошо. Все обязательно будет хорошо.” - пытался утешить я себя.

Я, как мне и было велено, сел на скрипучий стул напротив оппонента. Наши взгляды встретились. И только теперь я понял весь ужас его образа, понял, что меня в нем пугало и отталкивало - глаза. Эти два бездонных омута безумия, которые скакали туды-сюда, как будто ища себе место.

- Знаешь что такое страх? - как бы невзначай спросил человек.

- Страх…? Страх это когда чего-то боишься. Боишься, того, что может тебе как-то навредить. Не всегда правда… Иногда он может быть необоснованным, - я попытался дать вразумительный ответ.

- А вот и нет! Один-ноль! Один-ноль, - он радовался и смеялся как ребенок, которому удалось обыграть взрослого в какую-то игру, - ах-ахха. Неверный ответ, - его голос мгновенно стал серьезным. - Страх это искусство. Искусство уничтожать дух и волю. Испепелять разум. Развеивать уверенность. Это своего рода умение. А я один из тех учителей жизни, которым придется тебе продемонстрировать всю красоту истинного страха. Не надо бояться раньше времени. У тебя есть шанс - отвечать на мои вопросы, а сейчас прости, но мне надо преподнести тебе первый урок…

Я оказался на зеленом лугу в обнимку с какой-то красивой девушкой. Спустя несколько секунд я обнаружил, что и я и она полностью наги, что меня немного смутило: не каждый раз я просыпаюсь с прекрасной голой девушкой. При первом же взгляде на девушку, я осознал, что она мне очень дорога. Не знаю почему, просто чувствую и все тут. Умом я понимал, что все это иллюзия, что надо бы проснуться, но бездействовал…

Как вдруг я услышал едва различимый шепот: “убей ее.” Первая мысль была, что мне показалось, однако через секунду, уже громче, вновь послышался шепот: “убей ее.”

“Не буду я никого убивать. Зачем!?” - Подумал я, надеясь, что

неведомый собеседник меня “услышит”.

- Страх номер один. Страх своих действий. - вмешался уже знакомый мне серьезный голос. - Я перенес тебя в одну чудное местечко, где молодая пара уединилась от всех. Это не твой сон, эта прекрасная девушка существует в реальном мире, и парень, в теле которого ты находишься, - тоже. - Неизвестный выдержал театральную паузу, - у тебя есть выбор или нарушить эту идиллию убив девушку или покончить с собой, дав возможность парочке дальше наслаждаться счастьем. Естественно, после этого обратно в прорыв ты больше не вернешься. Выбирай. - Все тем же ровным, спокойным тоном заявил Страх.

“Ну <цензура>. Поистине тяжелый выбор.” - я мысленно вздохнул. Выборов, какие бы сложные они ни были, я никогда не боялся. Но сейчас… Сейчас ситуация другая, - “с одной стороны, если проиграю подведу новых товарищей, проявлю себя с плохой стороны; да и наверняка от этого прорыва страдает какя-нибудь соседняя деревенька. С другой - вот так просто убить прекрасную девушку низко и подло. Она цифровая не забывай. - напомнил я себе, - ага, тогда ты тоже цифровой на ближайший год. Это надо сделать. Надо. Согласен, надо. А сможешь? Смогу! Точно! Да. Это надо сделать. Иначе, уверен, от разлома пострадают ещё больше людей. Да.” - с этими мыслями я осторожно приподнялся, взял кинжал и, скрепя сердце, полюбовавшись в последний раз на красотку, поднял кинжал над головой.

“Ну же! Ты должен. Она цифровая. Давай Кирилл.” - я все-таки решился и нанес удар, пронзая кинжалом сердце неизвестной мне девушке. И сразу после этого начал сожалеть о содеянном: “Может лучше чтобы я просто проиграл, тогда бы осталась жива эта красотка. Совесть была бы чиста? Нет! - Сразу отсек я такие мысли, - сделано, значит сделано. Нечего жалеть о принятых решениях.”

Я перенесся обратно в черную комнату на все тот же черный, скрипящий стул.

- Ты прошел первое испытание страхом. Молодец. Серьезный бяка в тебя не верил. Не верил аххаха. А я верил. Ты не до конца прогнил добротой. Вот тебе второй вопрос. Отгадаешь - получешь пропуск от второго испытания. Кто мы? - Тароторил, и дрыгался безумец. - у тебя минута на ответ. Тик-так ах-ха-ха тик-так. - Засмеялся истерическим смехом безумец. Этот смех, похожий на скрип металлических деталей, пробирал до костей, до самого нутра.

Я пытался собраться мыслями: “кто они? А что я про них знаю? Две ипостаси одного псевдо-человека. Одна безумна, а вторая умна и серьезна. Один проверяет меня на знания, другой -

наказывает за их отсутствие. Наказывает страхом. Да хз я кто они! Времени все меньше и меньше.”

- Вы хранители страха. Ваша должность - обучать всех искусству страха; готовить всех к взрослой жизни, готовить к реальности. - Изрек я напустив как можно более умный вид.

- Нас удовлетворил твой ответ, - сказал серьезный хранитель, - гордись! Не каждый смертный может похвастаться тем, что прошел испытания, а приемлемо отвечали на вопрос - единицы. Сложно угодить двум одновременно.

Внимание! Получено достижение ‘Правильный ответ. Страж Тьмы. Страх.’

Описание: никто не знает, что привело к разделению личности Страха, но даже дети знают их любимую игру; пожалуй единственное из сходство - это интерес к этой забаве. Множество людей пытались впечатлить Стража Тьмы и заполучить желаемое, но получалось это у единиц, остальных сжигало первобытное чувство страха, ведь в случае поражения неудачников ждало наказание в виде испытания страхом. Поздравляем! Вы стали одним из тех, кто смог удивить сразу обе ипостаси Страха. Но будьте осторожны, игра ещё не закончена!

Награда: +1 ко всем характеристикам.

Слава +99

“Награда - круть. Интересно, а чего такое описание большое. Познавательно. Может это такая подсказка от системы?” - размышлял я, но меня прервали.

- И последний, третий вопрос, - спокойный голос радовал слух, - кто ты для нас? Минута пошла.

Я максимально напряг мозг, мысли скакали с одного на другое. “Если для спокойного, то я клиент, и ещё парочку красивых слов, то кто я для безумца? Сложный вопрос..”

- Для вас я работа и развлечение одновременно. От вас требуют защиты прорыва, но каким способом - выбирать Вам. Для Вас я игрушка, в руках короля. Одна из многих тысяч, но при этом идеальная, доведенная до совершенства. Для Вас я мимолетное увлечение и рутина одновременно.

- Меня ты впечатлил, но безумец тобой недоволен так что…

- Секундочку, неужели Вы не заметили эту игру слов. Игрушка. Игрушка как… - боже мой, что я несу! Ну же сработай!

- Как в приниаллах! Ах-хах-ха! Ты прав! это чертовски весело! переапло бум! - безумец еще долго не мог утихомириться, пока вторая его ипостась не взяла бразды правления телом в свои руки. - Удивительно, но ты смог пройти испытание страхом. Это достойно награды. Мы хоть и Страх, но слово честь знаем не понаслышке. И всех, кто сел с нами учить правила ужаса; а само

главное дожил до конца - награждаем. Тебе способность Жадности приглянулось? - заметив мой кивок он продолжил, - пользуйся.

Поздравляем Вас! Вы прошли Третьего Стража Мрака, Страх.

Персональная награда: +2 ко всем характеристикам.

Слава +232

Внимание! Получено достижение 'Победа Стража Тьмы. Страх.'

Описание: Вы познали одного из самых первых стражей мрака. Вы познали Страх. Издавна люди чего-то боялись. Боялись своего воинственного соседа, ужасного тигра, боялись смерти, или даже любви. В наше время тоже присутствуют страхи.Только они приняли совершенно другое обличие. Кто-то боиться темноты, в которое не скрывается ничего, кто-то экзаменов; у кого-то есть страх публичных выступлений, а у некоторых вызывает ужас отсутствие WF. Вы одолели третьего стража мрака и это достойно похвалы.

Награда: +3 к силе.

Внимание! Получено достижение 'Ученья страха'

Описание: большинство людей после ученья ужасом становятся безумны, или приобретают мертвое хладнокровие во всем. По какой-то причине Вы остались в рассудке. Вам повезло. Очень сильно повезло.

Награда: +5 к удаче.

Получено звание 'Познавший страх'.

Заменить текущее

да/нет

"Да, познавший страх звучит круто."

Получено уникальное, пассивное, неразвивающееся умение 'возрождение земли'

Возрождение земли:

Описание: При получении смертельного урона вы взрываетесь, распадаясь на тысячи осколков. Через десять секунд осколки вновь собираются и Вы возрождатесь с полным здоровьем и маной.

*Радиус разлета осколков: 5 метров+0.05*выносливость.*

*Урон: 200+выносливость*20.*

Откат умения: 1 месяц.

Особенность: на эту способность не действует мгновенный откат.

"Теперь раз в месяц я могу порвать любого. Хотя может и не любого, вон, у того же паладина способность тоже крутая. Уверен, есть игроки у которых по нескольку подобных. Но, блин, все равно круто!"

- Вижу, тебе понравилось. А теперь прощай. Нам пора. - После этих слов я вернулся в реальность.

Я лежал на небольшом черном, как все вокруг, валуне. Рядом со мной без сознания находились остальные члены группы.

“Значит ещё сражаются со страхом. Подождем. Будет скучно продолжать путь в одиночку.”

Статы на момент окончания 17 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'Познавший страх'
Уровень 10
Опыт (9453/100'000)
Карма +483(положительная)
Статус: Добряк
Слава 1813 (вас узнают в лицо)
Класс:
Защитник матери
+1 к выносливости за каждый полученный персонажем уровень
Умение 'земляной кол' 4
Пассивное умение 'защита матери'
Очков здоровья 2110
Маны 180
Скорость восстановления маны: 1.7 ед/сек
Очков выносливости 100% (580)
Бодрость 100%
Сытость 100%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 16 (+5)
Интелект 27 (+9)
Мудрость 22 (+5)
Сила 140 (+8)
Выносливость 148 (+8)
Вторичные:
Наблюдательность 9
шанс найти укрытое от глаза 0.2%
Маскировка 5
Дополнительные:
Удача: 11
Вероятность любого благоприятного события +0,02%
Вероятность любого неблагоприятного события -0,03%
Меткость 15
+ 0.2% нанести критический удар
+5% попасть по цели
+3% к к шансу выявить у противника слабое место

Сопротивление магии разума 4%
Сопротивление воды 2%
Сопротивление огню 2.5%
Сопротивление воздуху 3%
Свободных очков характеристик 35 (+25
Умения
Владение топором 2 Урон от топора +2%
Владение дубиной 7 Урон от дубины +9%
Шанс нанести критическую травму при ударе +2%
Каменная кожа 4
Текущая порода:
Гранит: 48%
Глина: 30%
Земля 6%
Мрамор: 4%
Темная земля 12%
Бафы:
Сила +8
Ловкость +2
Выносливость +4
Сопротивление магии воды +23%
Естественная броня 250
Защита от магии тьмы 12%
Резист к колющему и режущему урону: 72%
Дебаффы:
Уязвимость к дробящему урону 113%
Уязвимость к магии света 12%
Близость с камнем: (пассивное умение) уровень умения - 2
Способности:
Земляная стена 8
Возрождение земли
Профессии
Шахтер 25 (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.
0.1% шанс при добыче минерала получить минерал лучшего качества
+0.02% добыть ресурс за один удар
Гладиатор 4 (+4)
Кузнец 3
Ремонтник 4
Изобретатель 2
Старатель 4

Ничего себе карму подняли! Это за что так? За то что я полез

в прорыв или за противодействия стражам? Знать бы... Из-за достижений значение характеристик ощутимо увеличилось, теперь я сильнее, быстрее, умнее и далее по списку. Слава тоже получила небывалый подъем. Интересно а почему так много? За достижение в сумме раза в полтора меньше дали по-моему.

Бонус от удачи порадовал - теперь я буду получать критические удары, попадать впросак, реже аж на три сотых процента. Что-то не везет мне на бонусы от удачи. Удивила новая порода в описании классового умения - темная земля. Наверное, именно из-за нее я немного преобразился в виде: стал темнее.

Но больше всего меня порадовала новая способность. Воображение рисует картины сражения, где я, окруженный толпой врагов, браво сражаюсь, но силы подходят к концу; и я умираю, чтобы в следующий миг рассыпаться тысячами осколков, а затем вновь собраться воедино; унеся на тот свет тысячи противников.

Глава №18. Портал.

Проснулись, к моему огромному сожалению, далеко не все… Сначала из испытания вышла Алиса. Её тело развеялось, оставив мне на память лишь небольшое кольцо. Видимо сработал шанс на потерю вещи, она-то была выше десятого уровня. Колечко, кстати, самое обыкновенное, зачарованное только на интеллект, а не на силу как у меня.

После смерти нашей целительницы в себя пришел гоблин. Выражение его лица в тот момент описать довольно сложно. С одной стороны оно лучилось радостью, с другой - было искажено пережитым ужасом. Видимо заказчик смог пройти испытания, но далось ему это большой ценой. Интересно, что страх даровал ему? Но мой прямой вопрос он оставил без ответа, так что, я наверное этого не узнаю. Про свои испытания, кстати, тоже умолчал.

Буквально через несколько минут после того как гоблин воспрянул ото сна, исчезло тело троллихи. Эх… Теперь вероятности пройти это чертово подземелье практически нет!

- Господин Мойша, залазьте мне на шею. Боюсь, следующее испытание мы не выдержим. Надо быстрее забраться на верх горы. У нас ещё есть около двух часов. Я надеюсь, что я прав и это чертово сердце находиться там, в противном случае - нам придется терпеть ещё одного стража. Можем не справиться. - говорил я пригибаясь, чтобы гоблин мог залезть.

- Я таки с Вами согласен. - С этими словами на меня залез гоблин.

“Быть большой лошадкой, конечно, не очень круто. Хочется вообще бросить этого длинноухого черта, но приходиться терпеть. Заказчик все-таки, а то вдруг в этом неведомом договоре есть и насчет этого пункт. Не думаю, что друзья обрадуются ещё большему снижению характеристик. Да и не мешает он мне: весит всего ничего, не дергается, разговорами не мучает - идеальный попутчик. Скучновато правда, но потерпеть можно.”

Спустя полтора часа.

- Кто бы мог подумать, что в этом чертовом мире может быть так красиво… - сказал я оглядывая просторы, практически с самой вершины, на вынужденном привале из-за закончившейся выносливости. Открывшейся вид действительно поражал. Передо мной лежали прекрасные просторы, пусть и черного цвета. Это чувство невозможно передать словами. В реальной жизни, к огромному сожалению, мне не случалось побывать в горах, но тут в игре, я осознал какую возможность я упустил.

- Да. Чудесно. - голин тоже проникся видом, но, как я понял, у него уже была такая возможность, пока я работал его такси.

Внимание! Четвертый этап начался! Четвертый Страж тьмы, Ненависть, вышел на охоту!

Длительность второго этапа 8 часа.

Задача: выжить.

Второстепенная задача: разрушить сердце прорыва.

- Не успели… - выдохнул я понимая чем это грозит. - Залазьте быстрее. Надо добраться до верха.

- Ты таки прав.

“Главное чтобы это сердце было там, а то такой облом будет если его спрятали где-нибудь в недре пещер. Все из-за этого чертового гоблина. Если бы он не сидел у меня на плечах, я бы уже был там на верху минут десять назад. Мысли не мои. Начал действовать Страж, уверен это его рук дело. Учитывая, что могли творить предыдущие, вполне возможно этот может менять мысли. Надо сопротивляться. Наверняка длинноухий гад думает тоже самое.” - размышлял я.

Через пару минут сопротивляться злости стало невероятно трудно: все мои мысли крутились вокруг того каким образом убить гоблина, как это сделать быстрее и безопаснее, какой он нехороший человек. “Ещё чуть-чуть. Потерпи. Ещё немного.” - говорил я себе.

Как бы это не было странно, но мы ехали молча. По всей видимости, гоблин тоже прикладывал неимоверные усилия для того чтобы сдержаться.

На самом верху, обнаружилось не совсем то, что мы ожидали: окропленный камнем круглый портал, от которого волнами исходил темный свет. Он манил к себе и я бы наверное даже наплевал на чертового коротышку и прыгнул бы в него,, но меня остановил воткнувшейся в голову кинжал, принадлежащий коротышке. Этот гад воспользовался моим временным замешательством и попытался убить меня. Слава богу, что мою расовую пассивку никто не отменял, и она и этот раз сослужила мне верой и правдой. Ну, после такого я не смог сдерживать свою нарастающую, уже достигшую пика, злость.

“Ну держись! Я тебя по стенке размажу! Да я тебе, этот кинжал в жопу затолкаю, вытащу и ещё раз затолкаю!” - Мой гнев не знал предела.

Тем не менее, поймать гоблина удалось лишь через несколько минут, когда у него закончилась выносливость. Я отчасти выполнил мысленные обещания, со всего размаху ударив зеленого коротышку о стену. Естественно это он пережить не смог. После этого, как будто спала пелена с глаз, разум очистился

и я понял, что вполне можно было закончить все это мирным путем просто игнорирую нападки этого самоубийцы. Хорошая мысля приходит опосля.

“Идиот. Ну Вот что мешало чуть перетерпеть а? Баран. Теперь наверняка какие-нибудь штрафы посыплются на группу. Они мне этого не простят. А ещё турнир прощелкал. Нет чтобы постараться что-то сделать, подумать, ты решил сдаться. Конечно, это же легче, чем немного пораскинуть мозгами. Такой как я вообще не достоин разрушить сердце. Та-ак стоп. Это не мои мысли. Вернее не совсем мои. Они навязаны. Турнир мне не особо нужен - играть после освобождения я не собираюсь. Пошел туда скорее по инерции, чем обдуманно. Гоблин сам напал, я себя сдерживал как мог, и вообще это была самооборона. Надо прыгать в неизвестный портал, может быть там и скрывается неизвестное, загадочное сердце прорыва.” - с этими мыслями я, закрыв глаза, сделал широкий шаг в портал.

Поздравляем Вас! Вы прошли Четвертого Стража Мрака, Ненависть.

Персональная награда: +2 ко всем характеристикам.

Внимание! Получено достижение ‘Победа Стража Тьмы. Ненависть.’

Описание: Вам чудом удалось избежать гибели от рук этой коварной злодейки, чего не скажешь о вашем компаньоне: вы лично убили его и все, что осталось о нем - лишь кровавое пятно на стене.

Награда: наносимый урон +0.1%

“Я бы не сказал, что награда за достижение крутая. Мне, как танку, если я все правильно понял, наносить урон принципе не нужно. Ладно закроем эти оповещения, лучше посмотреть где я оказался. Ух еж твою мать….” - удивился я.

И было от чего: я находился внутри огромной пещеры, свод которой был разукрашен различными рунами ярких цветов; они едва заметно светились, иногда вспыхивали тусклым светом. Я находился в тупике; позади меня ничего не было. Но не это главное - впереди, передо мной, толпой стояли непонятные твари, которые, отчасти, смахивали на млекопетающих; однако, имели куда бОльшие головы, иногда более четырех конечностей, а у некоторых вместо стандартной шерсти, из тела торчали большие двадцатисантиметровые иголки. Вид этих тварей пугал, особенно если посмотреть на их когти и зубы.

- Ну и жуть - бросил я в никуда. - И что, мне со всем этим сражаться? В одиночку?

“Кажется пазл в голове со всеми этими испытаниями выстроился. Они просто производили некий отсев, чтобы как

можно меньше людей добралось до этого этапа. Уверен, что впятером мы бы с легкостью победили всех этих черных страшились. А вот смогу ли я это сделать в одиночку… Не знаю. Надо попытаться.” - с этими мыслями я осторожно, медленным шагом, подкрадываюсь к ближе стоящим монстрам.

“О, видимо пассивка на маскировку начинает действовать: Не замечают. Да я их, если буду действовать осторожно, перещёлкаю всех спокойно. А может вообще пройти мимо и не трогать их? Может выпадет что-нибудь интересное, денег заработаю, так гляди из тюрьмы богатым человеком выйду.” - размышляя так я захожу заспину к одному из самых грозно выглядевшему мобу и поднимаю свою дубину прямо над его головой; но тот, видимо почувствовав что-то необычное, медленным шагом отходит от меня.

“Ушла добыча. Ну ничего, времени много.” - я повторяю свой план. На этот раз он мне удался.

Нанесен критический урон существу ‘осквернённый тьмой серый волк пламенного леса’ 3231

‘Осквернённый тьмой серый волк пламенного леса’ повержен.

Получен опыт 8355

“Нормально я ему так засодил. Это плюс. А вот, то что меня заметили остальные его товарищи, это жирный минус. Очень жирный.”

На меня неслись, злобно вереща, чудища со всей видимой пещеры. Я ещё не успел ничего предпринять, как меня начали грызть товарищи убитого, стоявшие ближе всех.

Получен урон 0 (114 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано броней).

Получен урон от магии тьмы 25

Получен урон 0 (85 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано броней).

Получен урон от магии тьмы 21

…

Каждый укус тварей сопровождался небольшими всполохами черного цвета. “Эти падлы обладают магией!” Не могу сказать, что меня обуял страх, но и спокойно стоять и смотреть как твое, пусть и каменное тело, грызут непонятные твари, я не мог. поэтому я попытался отомстить им.

Нанесен урон 676 существу ‘Осквернённый тьмой еж пламенного леса’

‘Осквернённый тьмой еж пламенного леса’ убит.

Получен опыт 1311

“Значит эти небольшие, обладающие огромными, для своего тела, иголками, твари, некогда были милыми ежиками? Стоило

догадаться. - что за мысли лезут в голову во время сражения? - Зато я теперь знаю, что у них не так много здоровья, правда и опыта они дают тоже меньше.”

Я ещё раз наношу размашистый удар, уносящий жизни нескольких тварей и калечащий ещё парочку. Благо целиться не надо: вокруг меня этих зверей-проростков…

…

Внимание! Критическое значение здоровья!

“Эм… Как так? Вроде сражаюсь недавно под удары подставляться практически перестал, а здоровья уже меньше десяти процентов. Заигрался… Ну ничего, у меня ещё умение есть. Не хотелось бы его сейчас тратить конечно, но… Стоп У меня ещё бутылек с минеральной пылью остался, подаренный капитаном. Тот, что я зажал использовать в последнем бою.”

Я достал из потайного кармана набедренной повязки маленький пузырек с красным песком, который искрился при перемещении.

Внимание! Вы насытились!

Сытость +38%

Внимание! Получен баф ‘Сила чистого граната’

Вы полность исцелены!

Все дебафы сняты!

Сила +25

Выносливость +5

“Вот теперь повоюем! А вообще стратегию надо менять.” - решив это я защищаю свои бока и спину земляной стеной, чтобы отбивать атаки исключительно спереди. И почему я этого не сделал раньше? Наверное был слишком увлечен битвой.

На самом это нововведение не сильно повлияло на бой. Да, теперь противник мог напасть на меня только спереди; однако я решился подвижности и некой мобильности. Теперь я не мог раскрутить свою дубину, сминая сразу несколько врагов.

Бой продолжался. Я стабильно набирал опыт, получал урон, убивая сотни тварей. В тот момент, когда я уже был решил, что возрождения не избежать: здоровья осталось крохи; я достиг долгожданного одиннадцатого уровня.

Внимание! Получен новый уровень!

Получено 6 очков характеристик!

Значения здоровья и маны полностью восстановлены.

Внимание! Будьте осторожны с этого момента Вы будете терять вещи из инвентаря, надетые на вас, или находящиеся у Вас в руках, при смерти.

Внимание! Будьте осторожны, с этого момента Вы будете терять опыт после смерти. Возможна потеря уровня и очков

характеристик.

Внимание! Теперь возраждение не моментально, оно будет увеличиваться с каждой смертью.

Начальное время возрождения: 4 часа.

“Как же вовремя то! Сегодня удача явно на моей стороне.” - с этой мыслей я начал уничтожать монстров с удвоенной силой.

В какой-то момент, когда бар ХП вновь опустился до критического значения бой закончился. Я истребил всех монстров, что примчались на звуки сражения. Передо мной встала проблема, куда девать все это добро. Я конечно не уверен, но мне кажется, что все эти шкурки, клыки, колючки ежей, когти должны стоить неплохих денег.

Ладно с этим потом для начал мне нужно приступить к свежеванию. С навыками в Нейроне все довольно сложно. Вот допустим играть начал профессиональный (что довольно странно в наше время) сталевар. Он знает очень многое о металлах, о том как с ними работать, о том какие сплавы существуют и как их получать. Такого человека даже учить не надо кузнечному делу, и он вполне сможет, даже при отсутствие навыка. создать какую-нибудь весьма достойного качества вещь с хорошими характеристиками; пусть не уникальную, но редкую, или, если повезет, очень редкую. А если этому же кузнечному делу начать обучать какого-нибудь зеленого новичка, то и сотни часов не хватит научить его делать так же в реальной жизни; а вот в игре - легко. Все почему? Потому что, при высоком значении навыка, сама игра будет помогать этому новичку. И, спустя несколько недель, или даже пару месяцов, из-под рук вчерашнего новичка будут выходить те же, а то и лучше, паделки, что и у мастера.

Это я все к чему? А к тому, что для свежевания, как заботливо объяснила мне Альфа, совсем не обязательно ковыряться руками в кишках монстра или выдирать ему зубы; достаточно просто прислонить к его коже ножик и “захотеть”, как перед охотником появятся ингредиенты. Только вот их качество напрямую зависит от уровня профессии, ловкости, интеллекта и бог весть чего ещё. Не нравится количество или качество, тогда будь добр, делай все своими руками, но не факт, что качество ингредиентов измениться в лучшую сторону. Не у всех прямые руки. Сделано это специально: мало кто хочет копаться в кишках недавно убитого кролика, или самолично отрезать хвосты крысам, для своего первого задания.

Так, что зря я парился. Мне, с моими значениями ловкости, интеллекта, и ещё неоткрытой профессией падало всякая дрянь, и та в ограниченных количествах. Это все спокойно уместилось в мою небольшую дешевую сумку, даже место осталось.

Обидненько.

Каменная кожа +1

“Что-то я пропустил это уведомление в горячке боя. Теперь моя кожа стала чуточку тверже.”

Шкуродер +1

Знаток животных +2

Знаток монстров +1

Свежеватель +2

“В следующий раз добыча будет получше. Это радует”

Я привстал и осмотрелся. В пещере ничего не изменилось, за исключением, отсутствия монстров, разумеется. Все те же руны, светящиеся блеклым цветом, все те же свисающие сталактиты. “Никакого сердца не появилось. Значит это не последнее сражения, и скорее всего самое легкое. А я уже пару раз был на волоске от смерти. Худо дело.” - я осторожно, постоянно осматриваясь, пошел вглубь пещеры.

“Способность оставил нетронутой, это плюс. Пока у меня все ещё две жизни. Остался без какого-либо лечения, это явный минус. Добычи как таковой нет, тоже минус.”

Через пару шагов, я почувствовал залежи какого-то минерала, в нескольких десятков метров от меня. Чувство камня работает.

Обогащенное месторождение истинного камня тьмы

Содержание в руде ‘Истинных камней тьмы’ более 10%

Шанс найти случайный материал : невероятно высокий

Предположительный вес руды 3 кг

Прочность 797456 (100%)

“Вот шахтер и пригодился. Прочность у руды высокая, но и я не новичок в этом деле. Восстановлю запасы моих “эликсиров”. Да и, если тут такая жила не одна - подзаработаю.” - я принялся долбить киркой, которую, к моей огромной радости, не продал, по месторождению.

Иногда, на звуки ударов кирки, прибегали одиночные монстры, с которыми я запросто справлялся, даже учитывая, что многие из них пользовались эффектом неожиданности, нападая со спины. Разделывая их, я поднял на два пункта свежевателя и на один знатока животных.

На разработку жилы ушло два часа.

Внимание! Вы добыли ‘камень истинной тьмы идеального качества’

Вес: 2.2 кг

Качество: идеальное

Редкость: очень редкое

Внимание! Добыт случайный минерал ‘окаменевшие эманации тьмы’

Вес: 0.5 кг

Качество: идеальное

Редкость: эпическое

Опыт +34134

Удача +3

Внимание! Получено достижение ‘Везунчик. Шахтер.’

Описание: Вам повезло и вы заработали на одной жиле в несколько раз больше, чем могли. Скажите спасибо госпоже фортуне.

Награда: +5% к удаче при добыче в шахте.

Внимание получено достижение ‘Смельчак.’

Описание: Вы, то ли из-за жадности, то ли из-за огромной смелости, а возможно из-за банальной глупости потеряли колоссальное время впустую. Это довольно смелый поступок, учитывая, что Вам ещё предстоит сражаться с ужасными тварями, которые по совместительству защитники сердца. Делать это, испытывая влияние Стража - невероятно трудно. Остается лишь пожелать Вам удачи и надеяться, что это было обдуманное решение.

Наград: +10% к сопротивляемости эффектам страха.

Как только я дочитал до конца мою голову обуревали миллионы мыслей: “Я в жопе. С чего я вообще решил, что если прыгнуть в портал эти стражи от меня отстанут? Идиот! Ла-адно, зато мне повезло. Нормально так повезло с этой жилой. Но чувствую, что придется эти камушки съесть… а чего гадать? Надо быстрее пробираться к этому сердцу, уверен оно должно быть где-то в глубине пещеры.” - с этими мыслями я, постоянно оглядываясь, пошел с боем прорываться к центру. На этот раз я действовал более осторожно, пытаясь подманивать монстров небольшими кучками, уничтожая их постепенно и делая остановки после каждого боя, чтобы поднять до максимума значения здоровья и маны.

Пусть таким образом спуск происходил довольно долго, но я медленно, но верно пробирался вглубь пещеры.

Внимание! Пятый этап начался! Пятый Страж тьмы, Отчаянье, вышел на охоту!

Длительность второго этапа 16 часа.

Задача: выжить.

Второстепенная задача: разрушить сердце прорыва.

No comments.

Глава №19. Противоположности.

- Ну здравствуй новичок. Давай поговорим на чистоту, без всяких моих чар. - передо мной, буквально через секунду, после того как объявили начало охоты, появился человек в сером плаще. Его лица не было видно, иза-за широкого капюшона и отсутствия хоть какого-то освещения. А возможно это и магия какая-то. - Давай поговорим на чистоту, - повторил тем временем незнакомец, голосом, который навевал грусть, - нравиться ли тебе игра.

- Нравиться ли тебе ЭТОТ мир, - в пещере появился третий. Этот был одет напротив очень ярко: его одежда переливалась всеми цветами радуги и это не метафора; одежда действительно меняла цвет, с желтого на зеленый, с зеленого на красный с красного… ну вы поняли. Галстук, пиджак, небольшая шляпа джентльмена, которая прекрасно гармонировала с белоснежной рубашкой, которую единственную не трогала какофония цвета. Его лицо светилось радостью и добродушностью. - Ну у тебя и видок.

- Я разговариваю с человеком. Зачем ты вмешался в разговор. Сегодня мой выход. - голос человека в плаще не изменился: он все так же был наполнен вселенской грустью.

- А давай напару? Да я знаю по части миссии стража ты спец, но сегодня, давай сделаем исключения и проведем его вдвоем? К тому же эта довольно интересный клиент. - на последней фразе броско одетый человек кивнул в мою сторону.

“Его что совсем не волнует, что я все слышу? Да и кто эти люди? Нет, насчет первого все ясно - это страж, Уныние, или как там его. А второй? Совсем не похож на тех кого я видел.”

- Не надо так громко думать! Мы, между прочим, все слышим. И не надо так удивленно зыркать. Ладно если ты спросил я тебе расскажу. - интонации радужного человека скакали, как и он сам, - Видишь ли, тут такое дело. У каждой эмоции разумного, даже самой темной, будь то страх, жадность, ненависть или уныние, есть своя противоположность. Добрая и светлая. У ненависти - любовь, у жадность - щедрость, а у грусти, вот я, Веселье. И мы, как и многие другие стражи, довольно неплохо ладим друг с другом. Но ладно мы. Страх пошел дальше - он вообще одна личность. Вот хохма он и темный и светлый страж одновременно. Единственный в своем роде. Но сейчас не об этом. Нет я не безумен. Давай поговорим.

- Радость хочет спросить нравиться ли тебе НАШ мир. - снова взял слово Уныние. Он выделил, своим печальным голосом, слово

НАШ.

- Здесь все черное. Мне всегда не особо нравился этот цвет…

- О, нет. ты немного неправильно меня понял. Я не про этот псевдо мир. Он перестанет существовать сразу после того как ты разрушишь сердце. - Страж взял большую театральную паузу, давая мне осмыслить его слова и жестом приказал молчать своему антагонисту. - Понравилось ли тебе, заключение? Эти долгие дни беспрерывной работы? А бесславный проигрыш в турнире? Тренировки с Логаном?

- Откуда Вы…

- Не забывай, человек, он пятый страж Мрака. Ему доступно многое. Как и мне. Скучненькая у тебя жизнь была.

“Почему он называет меня человеком!” - промелькнуло у меня в голове. - “НЕТ! Не может быть!”

- Может, Кирилл. Может. - выдохнул Уныние.

- Богам этого мира доступно многое, а мы - практически боги.

- Хватит с мальчишки, ты уже итак взболтнул лишнего.

- Даш с ним еще поиграться? Ты же знаешь, их удивление на лицах доставляет мне такое удовольствие.

- Нет. Из-за тебя все итак полетело в Антар. Посиди, понаблюдай. - продолжался их странный и непонятный на первый взгляд диалог. - Человек. Согласись жизнь неимоверно скучна. - Веселье исчез, оставив после себя фонтан разноцветных брызг, на которые его вынужденный брат не обратил внимания. - Скучна до безобразия. Войны придумали лишь для того, чтобы ее разнообразить. Развлечения и игры - все это лишь кратковременное отвлечение от действительности. От серости жизни. - При его словах на меня невольно опустилось понимание. Понимание сути. Его слова на тот момент казались единственно верными. Правильными. - Для чего тебе победа в этом испытании? Очередное мимолетное развлечение?

- Нет, - взял я слово, - возможность заработка. Чем сильнее я, тем больше денег смогу я собрать, после выхода на… кхм свободу.

- Турнир. Его ты проиграл. - в голосе Уныния не было вопросительных ноток.

- Тогда я об этом не думал Просто плыл по течению. Победа не так сильно интересовала меня.

- Теперь. Что изменилось.

- Ничего.

- Ты играешь в игры больших людей. В игры богов. Неужели ты не замечаешь? В этих играх нет победителей. - Снова пауза, видимо этим страж хотел показать, что его слова надо обмозговать; однако в тот момент все было как в тумане. Мысли

не задерживались на одном месте. - В этих играх есть только проигравшие. Просто все проигрывают в разной степени. Эти игры скрашивают их унылую вечность. Уж поверь я то знаю.

“Надо его не слушать, - где-то завыл остывающий разум, - чем дольше с ним ведешь беседу, тем сильнее запутываешься в паутине.” - мысль угасала. На тот момент она мне показалось бредовой. А возможно, ее просто погасил страж.

- Осознай, как грустна жизнь. Почувствуй всю ее серость. И тогда ты поймешь ее ущербность. Поймешь смысл любой игры. - Даже призыв исходил из его уст траурным голосом. - Я могу быть твоим учителем скуки. Только покажи, что достоин этой чести. Проиграй игру. Убей себя. - Последняя фраза, как будто катила меня ведром холодной воды. Я воспрянул от морока, туман в голове, хоть и не рассеялся полностью, но я внял голосу разума и спокойно, не обращая внимания на говорящего, что-то мертвым голосом, стража, пошел вперед, на встречу к монстрам.

“Рано он меня “подсек”. Подержал бы чуть дольше, я бы наверное согласился; а сейчас… Сейчас я его слушать не буду. У меня другая задача - как можно быстрее найти и сломать наконец таки это сердце.”

На пути мне нередко попадались монстры. Теперь они стали сильнее, попадались, иногда, медведи с которыми приходилось возиться. Но я действовал аккуратно, не привлекая внимания мутировавших животных, стоящих неподалеку от моих целей. Медленно, но верно я пробирался вглубь пещеры. Уныние уже бросил попытки убедить меня в серости бытия, но я чувствовал, что он и его братец наблюдают за мной.

“Как бы они не попытались повторить трюк. Но если что, я буду готов.”

Я вошел в огромный зал. Именно зал, а как ещё описать круглое помещение с идеально ровными стенами, что невероятно странно в пещере. Весь зал был украшен невероятными узорами, которые сливались в один большой рисунок. Все это выглядел невероятно красиво, особенно если учитывать, что рисунок пульсировал различными оттенками черного. Я не знаю как это описать.

В самом центре зала находился огромный идеально ровный черный шар, который немного подпрыгивал при каждой пульсации.

Подсказка бога Вениасса:
Разбей каменное сердце
У души спроси совет
В огня венце,
Найдешь ответ.

“И что это все значит? Вот почему боги не могут все нормально пояснить? сказали бы возьми палку-копалку, откопай клад в нем меч, который сможет сломать эту круглую хренотень. Нет им надо стихами выражаться. Ладно этот Вени-как-его-там хотя бы в рифму все сказал. Мне даже понравилось. Но, черт возьми, что это значит. Я не Шерлок, открытые загадки - не моя тематика. Закрытые, да, это я люблю.” - встал и начал оглядываться, ища подсказку в окружении, но к сожалению ничего, кроме камней, я не находил.

“Так давай рассуждать логически. Что значит “у души спроси совет”? Скорее всего значит прислушаться к своему мнению. Чем это нам поможет? А не чем! Ла-адно рассуждаем дальше. “В огня венце”. Что это значит? Что вообще называю венцом огня?” - после пары минут размышления над этим вопросом, я пришел к этому что не знаю. Даже идей нету

“Если не можем разгадать эту загадку, тогда може подсказки в предыдущих?” - догадался я.

К счастью, у меня в логах остались записи:

Подсказка бога Иллида:

Там где растёт цветок земли,
В застывшей вечной красоте,
Алмаз ты темный поищи,
И ведай его ноте.

Подсказка богини Асистианс:

Туда куда падет листок зари
Ты путников веди,
Туда где с земле сливаются облака,
Туда где воздух без шлака.

“Алмаз, как я понимаю, это и есть вот этот шарик. С этим разобрались. Что такое “цветок земли”. В тот момент я подумал, что это минерал какой-то, а сейчас… сейчас не знаю. а как можно этот черный шар ноте ведать? На гитаре ему сыграть?” - что только не лезло в мою голову во время размышления.

Изначально я просто размышлял на камне, но потом до меня дошло, что это нецелесообразное проведение времени и надо бы свою тушку чем-нибудь занять полезным, а голова пусть в тот момент трудиться. Например - добывать руду, благо рядом было много месторождений и я принялся разрабатывать самое перспективное из них.

Месторождение ‘рубинов хорошего качества’
Качество: хорошее.
Предположительный общий вес рубинов: 8 кг.
шанс добыть дополнительный ресурс при добычи одного рубина:

средний

Внимание! При полной разработке месторождения выпадет дополнительный скрытый ресурс.

Внимание! Так как месторождение огромно, Вы будете добывать один рубин на каждые 1% максимальной прочности месторождения.

Прочность месторождения: 89 873 883.

“Да, такого я ещё не встречал. Естественно, все месторождение у меня разработать, как бы сильно не хотелось, не получиться. Мне бы хоть один рубин добыть.”

Спустя час, когда я окончательно убедился в своей тупизне, я добыл рубин. Как только сияющий красным цветом, небольшой камушек попал мне в руку, мозаика мыслей в моей голове выстроилось: “Венец огня - рубин. Он же, цветок земли. Единственное, что непонятно, что значит “ведать ноте.” Сыграть на них что ли? Так мне тогда понадобятся больше для разных звуков…” - я принялся максимально эффективно бить по стене зала, где было месторождение.

У меня осталось не так много времени, через каких-то три-четыре часа, меня будет пытаться уничтожить другой страж, а мои моральные силы на исходе.

“Вот весело будет если я ошибся и надо просто дотронуться до этого шара, а богиня про ноту, так, к слову заявила. Надеюсь, что они на своем Олимпе, не будут ложные подсказки давать, только ради красивой игры…”

Я добыл еще три камня, на это ушло чуть больше трех часов работы. Я трудился в полную силу. Почему именно три? Всего нот семь, но я слышал, что в некоторых древних инструментах, еще до создания гаммы как таковой, обходились четырьмя. Так что я надеюсь, что у меня все получиться.

Музыкант, на самом деле, из меня неважный - с детства не было ни слуха, ни голоса, да и чувства ритма хромало; поэтому единственная моя надежда, на то, что мелодию надо будет сыграть чисто номинально.

Я подошел положил в ряд свои четыре рубина. Их размеры отличались не очень сильно, но я все равно надеялся извлечь из них разные звуки, иначе мелодия не получиться. Достал забытый богом кинжал, это единственное не громоздкое из металического, что у меня есть, и для проверки постучал по каждому рубину. На удивление, на свет родился чистый, красивый, радующий слух, звук.

Я увлекся пытаясь создать хоть что-нибудь похожее на мелодию; поэтому я не сразу заметил, как черный шар начал потихоньку открываться как бутон огромного и необычного

цветка.

Я решил останавливаться, однако поглядывал на него. Когда бутон приоткрылся достаточно, для того чтобы я мог увидеть, что у него внутри; я удивился. Внутри цветка находился самый настоящий демон, только размером разве что маловат, уверен, другие представители его расы покрупнее будут. Я не успел особо его разглядеть: темно-фиолетовая кожа, крупные рога, большие крылья, красный, пугающий, наполненный злобой взгляд, горящий красным огнем; потому что, как только наши взгляды встретились, он напал на меня.

“Значит он и есть сердце прорыва? Значит мне его и нужно уничтожить? Какой-то он крошечный для главного босса подземелья.” - я попытался попасть по нему своей громоздкой дубиной, но ничего не выходило - демон уворачивался.

Получен урон 0 (48 заблокировано броней)

Получен урон 0 (45 заблокировано броней)

…

“И урон у него небольшой. Не может быть все так просто. Магией он что-ли владеет?” - спустя несколько десятков секунд я понял, что дело не в магии. Точнее не совсем в ней. В одно мгновение демон увеличился с небольшого гуманоида ростом с ребенка лет десяти, в огромное магическое существо, около четырех метров ростом. его крылья уменьшились рога приобрели более грозный вид, а тело стало более накаченным.

“Ну теперь, хотя бы промазать по нему будет сложно.” - я пытался найти плюсы хоть в чем-нибудь.

Демон замахнулся огромной лапой желая располовинить меня. Я, так как не мог просто уйти с линии атаки, из-за своей ловкости заблокировал удар дубиной. Не скажу, что у меня это получилась на все сто процентов, но отчасти я достиг желаемого.

Получен урон 121 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа’)(100 заблокировано броней)

Нанесен урон 55 (100 заблокировано умением ‘чешуйчатая кожа’)

Не давая мне опомниться, босс повторяет свою попытку прикончить меня. Я защищаюсь. На этот раз более удачно.

Получен урон 98 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа’)(100 заблокировано броней)

Нанесен урон 99 (100 заблокировано умением ‘чешуйчатая кожа’)

Остальное сражение происходило в том же ключе - он атакует, я защищаюсь. Иногда, я использовал земляное копье, но оставлял половину маны, чтобы если что не быть обезоруженным. Но, несмотря на все мои старания, бар здоровья демона

уменьшался медленнее моего. Видимо, у него или здоровья больше ли регенерирует он быстрее. Но я помнил про свои козыря - рубины, которые я успел положить в потайной карман набедренной повязки. В пылу сражения, конечно, не очень удобно доставать оттуда рубины, однако система в этом помогает в некотором роде.

Я бы, наверное, спокойно победил этого демона, если бы он вновь не изменился. Но обо всем по порядку.

Когда здоровье демона опустилось на четверть, (в тот момент у меня осталось чуть больше трети) он поменял свой облик. В один момент передо мной предстал худощавый, с облезлой чешуей и с опущенными крыльями старик-демон. Его кожа не была ровной, как у предыдущих, напротив - ее покрывали тысячи небольших прыщей и гнойников; рога - не удивляли своими размерами и красотой - это были два небольших нароста на голове.

Это не единственное, что отличало их от других - в руках маг, а я уверен, что это именно он - не мог же босс подземелья превратиться в безобидного старичка - держал посох; что еще раз подтверждает мою теорию.

В том, что босс стал действительно магом я убедился на собственной шкуре, и увы это не метафора. В мою прочную шкуру впились несколько острых сосулек, которые, к моему удивлению, практически не нанесли мне урона.

Получен урон 5 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано броней)

Получен урон 15 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа’)(100 заблокировано броней)

…

“Я надеюсь у мага меньше жизней, иначе мне точно…”

Внимание! Вы насытились!

Сытость +22%

Внимание! Получен баф ‘Ярость рубина IV степени’

Сила увеличивается на (100%-количество здоровья%)

Вы полностью исцелены!

Мана восстановлена до 100%

Я попытался добраться до мага, но увы у меня ничего не вышло. Только я подошел к нему вплотную, он телепортировался в другой конец зала, откуда продолжил поливать меня различными заклинаниями. Использовал он их без всякой видимой последовательности: то запульнет огнем несколько раз подряд, потом водой, оставив мне споловину жизни, а затем заполняет меня парой булыжников, не причиня мне практически никакого вреда. Он имел в своем арсенале заклинания из

большинства школ магии: земля, вода, огонь, воздух, тьма, телепортация, холод, природа - и это далеко не весь список. Единственная волшба, которая была недоступна ему - свет, что вполне логично.

Этот демон наносил мне гораздо бОльший урон, чем его предыдущее воплощение, однако, и мне ничего не стоило понижать его здоровье своим единственным боевым заклинанием.

Как оказалось, здоровье, что у первого, что у второго воплощения было одинаково.

Умение 'кол земли' +1

"Вовремя, ничего не скажешь." - саркастично подумал я. Здоровье мага уже приблизилось к отметке 50%.

И вот, когда ХП мага ополовинились он вновь трансформировался. На этот раз в двухметрового демона. вооруженного двумя большими круглыми щитами и одетого целиком в латы.

"Ага, диагноз ясен - танк. Предыдущие два, получается, были дд. Если я все правильно понял, то будет хил на двадцати пяти процентах. А это очень и очень плохо! Как бы он не откатил весь мой прогресс, излечившись полностью, вновь к огромному, трехметровому демону. Но это будет потом. Сейчас передо мной ходячая крепость высшего класса. Хорошо, что мое оружее дубина, а не какой-нибудь там меч. Латы для меня не проблема."

Все вышло ровно как я и думал. Несмотря на свои огромные щиты, закованный в латы демон не смог мне ничего противопоставить. Я даже ману не стал тратить.

Последним обличием демона, несмотря на мои ожидания, стал виденный мной вначале верткий демоненок. И кто бы мог подумать, что именно он станет костью в горле. Я не мог нанести и единицу урона этому засранцу он просто взлетел, оставив меня любоваться тем, как его здоровье регенерирует. Не быстро, нет. Около процента в минуту. За десять минут ожидания я придумал план, как победить его в следующий раз, не дать ему свободу передвижения, но случилось, то чего я боялся больше всего.

Внимание! Поздравляем Вас! Вы прошли пятого стража Тьмы!

Персональная награда: +2% к размеру тела.

Внимание! Получено достижение 'Победа Стража Тьмы. Отчаянье.'

Описание: Вы смогли одолеть своего главного врага, мешавшего Вам побеждать в этом мире. Далеко не каждый человек способен на это. Вполне возможно, что этот бой Вы выиграли не в одиночку и Вам помогли. Кто теперь знает...

Награда: +1 к регенерации здоровья в секунду.

"Неплохие бонусы. Большие габариты - весьма полезны, а

регенерация так вообще для танка один из важнейших показателей, после брони и здоровья, разумеется. А вот последняя строка в описании второго достижения меня совсем не радует. Кто мог мне помочь? Это ведать просто очередной стеб системы”

Внимание! Последний этап начался! Шестой Страж тьмы, Глупость, вышел на охоту!

Длительность второго этапа 32 часа.

Задача: разрушить сердце прорыва.

“Последний страж. Шестой. И, я уверен, этот будет сильнее своих предшественников. Это плохо. Глупость, вроде не мой порок. Тупым я себя никогда не считал, ну может быть только, в те редкие когда узнал о своей идиотской ошибке или когда не смог решить очередную задачку. В любом случае надо сопротивляться и придерживаться определенного плана действий, придуманного на свежую голову. Это истина. С ней спорить нельзя ни в коем случае!” - я пытался убедить себя.

Спустя полминуты я почувствовал появления нового стража. Этот, решил, как и Обман, не показывать своего лица; я лишь ощутил его влияние на мои мысли: разум помутился, реакция ухудшилась, действия стали более заторможенными.

“Он пытается просто помешать мне выиграть. Хорошая тактика. Для него. - промелькнула в моем затухающем сознании.

Весь следующий бой прошел как в тумане. Вот я пытаюсь достать летающего босса. Естественно безуспешно. Потом спокойно жду.

Вот я сражаюсь с демоном-воином, вот я съедаю красный камушек. Вот маг. Вот я за ним бегаю, потом видимо вспоминаю, что у меня есть заклинание и начинаю использовать его. Минус очередной камушек.

Вот танк, бой с ним даже в таком состоянии выдался легким. К преогромному счастью не забываю про план. Это даже удивительно, учитывая какие ошибки я допускал до этого.

Мой план достаточно прост: На последних ХП танка закрыть его в четырех стенах, это нетрудно сделать, он довольно неповоротлив, а потом достроить стену до самого верха, чтобы получилась своеобразная клетка. А дальше - заколоть его копьями.

Когда демон превратится в летуна, места в клетке (по моему замыслу) должно не хватить, для того чтобы махать огромными крыльями, так что убить его должно не составить труда.

К сожалению, все оказалось не так просто как планировалось. Да, я смог заточить демона в импровизированную клетку и да, он не смог в ней летать, однако у него хватило мозгов опираясь на

противоположные концы стены вскарабкаться на самый верх. Видимо, он искал выход.

Видимо Глупость окончательно вступил в свою силу, потому как дальше мои поступки идут вразлад с любой логикой. Я сначала пытался сломать стену, чтобы добраться до демона, затем я ее чинил, чтобы он не выбрался, а затем вновь разрушал. Однако, в какой-то момент на меня как будто снизошло просветление. Разум буквально на секунду очистился, чтобы затем вновь покрыться пеленой, мешающей рассуждать.

Но за эту секунду я успел многое: понять что и как делать, чтобы сжить сосвету босса, а главное - “запрограммировал” себя придерживаться этого плана.

Кирилл-дурак исполнил его. Новый план, тоже был довольно легким: я просто искусственно поднимал пол своими “стенками”. Пришлось использовать последний рубин: боялся не успеть.

Только через час я начал доставать своими копьями по демону. Его здоровье начало медленно уменьшаться.

Я победил. Победил в сложном бою. Окончательно оклемался я уже на той лужайке, где недавно зияло черное пятно прорыва. Теперь это просто милая, зеленая полянка, на которой не грех будет провести вечерок, смотря на звезды или устроить пикник.

Внимание! Получена уникальная награда: питомец ‘Охранник тьмы’

Внимание! Поздравляем Вас! Вы прошли Шестого стража Тьмы!

Персональная награда: +3 ко всем характеристикам.

“Отлично, характеристики лишними не бывают.”

Внимание! Получено достижение ‘Победа Стража Тьмы. Глупость.’

Описание: Вы победили самый страшный порок всех людей - глупость. Именно она является самым страшным врагом. Ее, в отличие от других стражей, невозможно заметить самому. Страх можно почувствовать, обман - понять, уныние - осознать, и только глупость действует действительно скрытно. По этой причине поистине умные люди считают себя глупцами, а идиоты - мудрецами мира сего. Вам немного приоткрылась тайна.

Награда: +5% к интеллекту.

“Логично. Победил Глупость - получай интеллект. Нужная мне характеристика, учитывая как часто мне требуется использовать большое количество заклинаний.”

Внимание! Получено достижение ‘Победа. Прорыв тьмы.’

Описание: легенды гласят, что только тот, кто чист душой, способен совершить это безусловно святое деяние. Тот, кто свободен от внутренних пороков и излишних желаний. Вы доказали

миру, что являетесь одним из таких людей. Поздравляем! Это деяние воистину достойно похвалы, однако будьте осторожны: силам Тьмы это не нравиться, и они способны порядком испортить Вашу жизнь.

Награда: репутация со светлыми богами +100; со светлыми мирными жителями +1000.

“Ну и зачем она мне уперлась эта репутация?! Чтобы эти чертовые боги почаще мне свои идиотские подсказки давали. надо потише думать, а то услышат и накажут как-нибудь.”

Внимание! Получено достижение ‘Давид и Голиаф. Достойные свершения’

Описание: Вы проявили себя в бою с ужасным, четырехликим демоном, способным изжить на тот свет не одну деревню. Поздравляем Вас. Вы на верном пути.

Награда: +1 ко всем характеристикам.

“Что-то система расщедрилась на поздравления. Обычно меня обсерают, говорят, что в принципе можно было бы и лучше а сейчас… Странно это”

Внимание! Получено достижение ‘Слава. Известность.’

Описание: Поздравляем Вас! Ваша слава теперь идет намного быстрее Вас. Продолжайте в том же духе и о Вас обязательно узнает вся Нейрона. Торговцы, при Вашем виде, будут уменьшать цены на товар, бравые вояки - предлагать свои услуги. Однако помните, что у любой медали есть вторая сторона…

Награда: +5 к маскировке

“И зачем маскировка? От убийц что ли прятаться? Бли-ин…”

У меня в руки лежал небольшой черный шар.

Интерлюдия

- Ну и зачем ты ему помог? - поинтересовался Отчаянье своим безразличным, наполненым грустью голосом.

- Приглянулся он мне. Даже не знаю чем. - заявил человек в светящемся различными цветами пиджаке, заметив, что страж тьмы что-то хочет возразить продолжил, - с тобой он практически сам справился, я там немножко лишь помог. Зажег искру. Ну а с Глупостью у нас давние личные счеты. Не волнуйся, я замел следы. Давай лучше партию в Гренаал. К тому же, сам же видишь он хороший малый.

- Вижу, - вздохнул Отчаянье, - я начинаю. Ты же уступишь старику?

- Конечно, тем более сегодня твоя очередь.

Фигура в сером балахоне передвинула статуэтку орка-берсерка. Их божественная игра началась.

Статы на момент окончания 19 главы.

Заключенный №12 (Булыга)
раса озогревы
Звание:
'Познавший страх'
Уровень 13
Опыт (983/1 000 000)
Карма +783(положительная)
Статус: Добряк
Слава 2927 (вас узнают в лицо)
Класс:
Защитник матери
+1 к выносливости за каждый полученный персонажем уровень
Умение 'земляной кол' 4
Пассивное умение 'защита матери'
Очков здоровья 2200
Маны 250
Скорость восстановления маны: 1.7 ед/сек
Очков выносливости 56% (580)
Бодрость 28%
Сытость 100%
Жажда - ваш персонаж не нуждается в воде
Параметры:
Первичные
Ловкость 21 (+5)
Интелект 36 (+9)
Мудрость 26 (+4)
Сила 145 (+5)
Выносливость 156 (+8)
Вторичные:
Наблюдательность 9
шанс найти укрытое от глаза 0.2%
Маскировка 10
Вас сложнее заметить в толпе на 5%
Дополнительные:
Удача: 11
Вероятность любого благоприятного события +0,02%
Вероятность любого неблагоприятного события -0,03%
Меткость 18 (+3)
+ 0.2% нанести критический удар
+5% попасть по цели

+3% к к шансу выявить у противника слабое место
Сопротивление магии разума 4%
Сопротивление воды 2%
Сопротивление огню 2.5%
Сопротивление воздуху 3%
Свободных очков характеристик 35 (+25
Умения
Владение топором 2 Урон от топора +2%
Владение дубиной 9 (+2) Урон от дубины +9%
Шанс нанести критическую травму при ударе +2%
Каменная кожа 7 (+3)
Текущая порода:
Гранит: 45%
Глина: 30%
Земля 6%
Мрамор: 4%
Темная земля 15%
Бафы:
Сила +10
Ловкость +2
Выносливость +4
Сопротивление магии воды +25%
Естественная броня 275
Защита от магии тьмы 12%
Резист к колющему и режущему урону: 73%
Дебаффы:
Уязвимость к дробящему урону 113%
Уязвимость к магии света 20%
Близость с камнем: (пассивное умение) уровень умения - 3 (+1)
Способности:
Земляная стена 9 (+1)
Возрождение земли
Профессии
Шахтер 26 (увеличивает урон по ресурсу на 20%)
1% шанс игнорировать коэффициент прочности добываемого ресурса.
0.1% шанс при добыче минерала получить минерал лучшего качества
+0.02% добыть ресурс за один удар
Гладиатор 4

Свежеватель 4
Шкуродер 5

Шанс добыть шкуру высшего качетсва +0.2%
Знаток монстро 3
Знаток животных 4
Кузнец 3
Ремонтник 4
Изобретатель 2
Старатель 4

Ух ты. Что-то я слишком много системок пропустил о поднятие той или иной характеристики. Здоровья стало больше. Маны…

Уровень за подземелье на три поднял. Я конечно не уверен, но мне кажется, что это довольно много. Баф от маскировки насмешил: ну как можно оставаться незаметным в толпе, будучи огромным куском камня. в общем, бесполезный для меня бонус, а вот для какого-нибудь вора - самое оно.

Каменная кожа неплохо поднялась.

Ничего сверх важного вроде нет. Так… по мелочам.

Глава №20. Питомец.

“Да. Желаю. Я наверное достаточно много денег получу за него все-таки питомец уникальный и наверняка достаточно крутой, но мне кажется я его заслужил. Столько ужасов натерпелся в этом подземелье. На кого вообще оно рассчитано? Проходить чуть ли не неделю. Ужас!” - возмущался я.

Шарик у меня в руке раскрылся, как бутон лотоса, явив свету милого, маленького демона. Он был точно такой же, как первый виденный мной в зале, разве что ростом меньше - он был чуть ниже моего колена - и крылья выглядят слабее, да и когти маловаты...

Внимание! Ваш питомец имеет разум и класс ценности выше А3. Желаете перенести внутриигровую помощницу Альфу в питомца?

Внимание! Обратное действие невозможно!

“Альфой я что-то в последнее время не пользуюсь. На вопросы она как-то плохо отвечает, скупо, все выпрашивать у нее надо. Однозначно да: хуже быть уже не может.

- Ну здравствуй, хозяин, - раздался писклявый голосок, - значит мне придется коротать вечность с огромным каменным великаном? Не повезло… Вы же это, как заснете столетним сном, а я что делать буду?

- Так. Давай по-порядку. Засыпать я еще пока не планирую. Если только по пять-шесть часов. Ты лучше о себе раскажи и давай на ты. - Завалил я вопросами демона в его же стиле.

- Имя дайте… дай. Демону подходящее. Ужасное, наводящее ужас.

- Пискля? - усмехнулся я.

- Нет! Нет! Сжалуйтесь! - демон встал на колени.

- Черныш?

- Нет!

- А если Черный? В моем мире только самые храбрые и страшные пираты получали приставку к имени слово черный. Черная борода, Черный пес, это подчеркивало их свирепость и отвагу.

- Хорошо… Мне нравиться… -

- Но между нами я все ровно буду называть тебя Чернышом.

Внимание! Дайте имя питомцу!

Внимание это действие необратимо!

_____/

Черный - забил я в строку.

“Вообще это довольно странно, давать имя-прилагательное.

Но мне нравиться, что думают другие не так важно. Все ровно я свалю из этого мира меньше чем через год. Все это не имеет смысла. Что-то меня куда-то не туда унесло.”

- Ты хотел о себе рассказать. - напомнил я демону.

- Точно. Я получил доступ ко всей той информации, к которой имела твоя предыдущая помощница. Однако, доступ это не значит, что я все знаю, просто если я или ты захочешь узнать я могу вспомнить это как… - Черный остановился пытаясь провести метафору, - как большая книга, на страницах которой есть вся нужная тебе информация, однако, если у тебя есть книга - не означает, что ты можешь оперировать всей информацией. Тебе необходимо будет сначало залезть в оглавление, покапаться там, найти на какой странице нужная тебе информация, потом поискать ее на той странице. В общем, морока полная.

“Ничего себе. Вот это питомец! Мало того, что теперь информацию не придется выпытывать, так он судя по всему достаточно умный. Да не каждый человек умеет так красиво говорить! Надеюсь, что на этом его функции не закончаться и он еще не раз меня приятно удивит.”

- В боевом плане все несколько сложнее, - продолжал тем временем демон, - я уникальный питомец, - с явной гордостью в голосе похвастался он, - я имею четыре воплощения. Ты их всех видел. Мы между собой не очень ладим, однако, через какое-то время я смогу перевоплощаться. Каждое воплощение качается отдельно так что ты вполне можешь улучшать только меня… Я буду становиться быстрее сильнее, стану идеальным разведчиком, смогу становиться невидимым и это только в ближайшем будущем…

“Ага, ясно. Этот проныра не хочет не с кем делить свое тело. Довольно любопытно, что у них личности разные; я то думал, что это один и тот же демон. Послушаем что он скажет дальше”

- Что означает отдельно? - решил уточнить я.

- Я демон, а нам ваш опыт не очень важен, нам самое главное - эманации смерти или каких-нибудь чувств вроде боли и страха, - ответил Черный, - накапливая их мы можем незначительно улучшить что-либо. Будь то крылья, когти или способности.

- А улучши я крылья тебе, у танка они не появяться? - догадался я и перебил демона.

- Верно.

“Не лучший питомец для светлого, следящего за кармой человека. За применения боли или страха меня явно по головке не погладят, да и за убийство тоже. Хотя… убивать и причинять боль можно темным. Буду местной инквизицией.”

- Я тут посмотрел. Обычные питомцы забирают у хозяина

часть его опыта. А я нет. Я уникальный. - Видимо демону хотелось проявить себя с хорошей стороны.

“Хочет мне понравиться? Это похвально”

- Ладно хорош. Что там дальше?

- Вроде все. в остальном обычный питомец. Дерусь за Вас и вместе с Вами, разве что разумен и могу проявлять инициативу. Если умру воскресны в яйце, - Черныш указал пальцем на черный шар, - через двадцать четыре часа, так что не выбрасывайте его.

“Славо богу он миниатюрный и его можно положить в карман моей набедренной повязки. А вообще питомцы это круто, вот тебе и собеседник и работник и воин… красота, если его прокачать он наверное вообще в одиночку сможет подземелья проходить, а мне надо будет только жизнью наслаждаться. Реальной жизнью.”

- А у тебя есть меню, ну чтобы я смог посмотреть твои характеристики, умения, способности и прочие важные штуки?

- Подумай “меню питомца.”

“Черный” *Питомец игрока “Заключенный №12” (Булыга)*

Уровень - отсутствует (внеуровневый персонаж)

Эманации: 1 у. е.

Улучшения:

Нет

Характеристики:

Сила: 3

Выносливость: 5

Ловкость: 12

Интеллект: 7

Мудрость: 4

Удача: 10

Способности:

Нет

Умения:

Полет 1

Описание: позволяет владельцу умения маневрировать в воздухе и парировать на базовом уровне.

Собиратель 1

Описание: питание демонов - эманации смерти, боли и других чувств. Это умение позволяет собирать их из окружающей среды.

*Радиус сбора: 5*уровень умения метров.*

*Эффективность: 2%*уровень умения (максимум 98%)*

Перевоплощение (не развиваемое)

Алкар - неоткрыт.

Исис - неоткрыт.

Зантак - неоткрыт

Профессии:

Нет

“Действительно нулевое развитие. Ни способностей, ни профессий, а умение только врожденные; и те слабые. Интересно почему удача у него в характеристиках? Видимо у питомцев нет вторичных и дополнительных; а может это только мой такой уникальный, кто его знает… Внеуровневый персонаж… интересно.”

- Это пока я слаб. Вот будем мы с Вами мучить каких-нибудь мерзких людишек или убивать их толпами, тогда посмотрим.

- Убивать и мучить людей мы с тобой пока точно не будем,, только если сами нападут - тогда можно. А пока мне, наверное, поспать надо. Потом в резиденцию клана пойдем. Ты пока поохоться где-нибудь.

Я активировал каменный сон.

…

Пробуждение было приятным. Демоненка возле меня не оказалось. Однако было несколько десятков сообщений о получении опыта.

Получен опыт 104

Получен опыт 12

…

“Охота удалась. Только охотиться он на всякую мелкую фигню, хотя с его характеристиками бОльшее он навряд ли осилит…. Как мне теперь его позвать?”

Так как я ничего не придумал, решил просто подождать. Просто ждать оказалось довольно скучно. В голову ничего кроме магических упражнений не приходило.

“Построить каркас дома из моих “стен” что ли? Идея в принципе неплохая, может плюшку какую-нибудь дадут… а если нет, то это должно быть довольно весело.” - чем только не занимаешь себя во время скуки.

- Ты уже проснулся, соня? - Черныш застал меня за конструированием. - Пока ты тут дрыхнул, между прочем шесть часов, я успел хорошенько потренироваться и пособирать эманации. Очки вкладывать куда-либо без тебя не решил.

Я открыл меню моего питомца. Демона действительно времени зря не терял: вместо сиротливой единички у него теперь 210 у. е.

- И много это? - спросил я.

- Для начала - достаточно.

- Слушай, мне что из тебя каждое слово вытягивать? Что на эту сумму тебе прокачать можно?

- Ничего сверх необычного. Крылья можно на два улучшить. Они станут чуть сильнее, уровень полета увеличиться, со

временем, если еще раза два после этого прокачать, смогу летать в привычном смысле этого слова. Или характеристики подтянуть. Стоимость апа рассчитывается по простой формуле десять умножить на значение характеристики эманаций. - Черный остановился, однако увидев, что я хочу спросить продолжил, - можно еще увеличить плотность кожи или рога, но это все не стоит внимания.

- А сколько стоит новые воплощения открыть?

- Тысячу эманаций…

- Тогда значит так: характеристики апаешь сам, тренируешься или еще чего; а все очки вкладываешь в крылья. После того как летать нормально научишься будешь копить на другие воплощения. Понятно?

- Понятно… - недобро посмотрел на меня демон.

Мы не стояли на месте во время разговора и сейчас вышли к деревни\е.

- Давай полезай в свой кокон и не ври, что ты этого делать не умеешь. А то, подумает про меня честной народ, что я с демонами связался; репутацию точно уменьшат.

Черный с явным недовольством уменьшился и как джин в восточных сказках залез в свою “лампу.”

Я зашел в деревню с чистой душой.

- Бабуль, не подскажете где тут телепорт городской? - вежливо поинтересовался я.

- Какая я тебе бабушка, чудище? - скрюченная возрастом женщина посмотрела на меня исподлобья, - в самом центре, у дома старосты. Его сложно не заметить. - все-таки ответила старуха, подобрев в лице.

“Значит вот как работает слава и репутация. Интересно… То есть если бы она меня не узнала, то и относилось бы ко мне как к обычному озогреву? Интересно…”

Телепорт действительно сложно было не заметить: светящаяся белая рамка, пусть не такая большая и красивая как в столице, порядком потрепанная, но тем не менее все еще величественная.

- Вам куда? - Спросил стражник в сверкающих доспехах. ЕГо вид выделялся из всей этой деревенской заброшенности; непривычной нам, горожанам, затхлости времени.

“Интересно, почему я его раньше не замечал?”

- В Штормград.

- С Вас сто золотых. - Служитель закона протянул руку, не снимая латной перчатки.

Я мгновенно перевел эти деньги на “Вечно зеленные.”

“Пятьсот долларов это конечно не самые большие деньги, но

сумма не маленькая. По крайней мере для меня.”

- Почему так дорого? - моему удивления не было придела.

- Тариф нынче такой. Праздники… - стражник вздохнул.

“Точно! Марта вроде говорила, что телепорт - штука довольно дорогая.”

- Я лучше прогуляюсь. Говорят свежий воздух полезен для здоровья.

- Только не на наших дорогах, - усмехнулся рыцарь, - если конечно, отсутствие головы Вам не повредит.

Я показательно поднял бровь.

- Разбойников много. не каждый торговец с надежной охраной отважиться путешествовать. Хотя, если бОльшая часть слухов о Вас правда, то вы, при большой удаче, сможете миновать эту участь.

- В какую мне сторону? - Мне льстило, что обо мне знают, однако хотелось сберечь время.

- По этой дороге, - стражник правой рукой указал путь, - прямо пойдете, через два часа быстрой ходьбы дойдете до пригорода Штормграда. Всего доброго. - Стражник добродушно помахал рукой.

- Прощайте. - я ответил ему тем же.

Как только я покинул деревню, сразу призвал своего питомца.

- Вылезай. Дорогой телепорт. Прогуляемся с тобой.

- Ага. До ближайшего кладбища. Мне и здесь хорошо. Умирать будет неприятно. - Черныш едва показался, как сразу залез обратно.

- Если так боишься, о великий и ужасный демон, то продолжай отсиживаться дальше, пока твой хозяин идет навстречу своим страхам.

- Это кто боится? Я?! - Питомец сразу вылез из своего убежища, - да я за тебя волнуюсь!

Я оставил эту реплику без внимания, лишь усмехнулся про себя: “как же легко взять этого демона на слабо.” Дальше шли молча, каждый думал о своем.

За первый полчаса пути с нами ничего не произошло. Черныш пару раз убегал поохотиться на каких-то маленьких птичек., после чего приносил мне их умирающие тушки. Я разделывал их, все что “выпало” складывал в свою сумку, благо место было.

Свежевание +2

Знаток птиц +1

Все-таки не зря меня предупреждал стражник. В один из моментов когда мой дорогой питомец снова вышел поохотиться, я получил извещение о его гибели.

Внимание! Ваш питомец “Черный” умер.

Время возрождения 24 часа.

Место: “Шар охранника Тьмы”

Получен критический урон 224 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа’) (50 заблокировано шлемом)

“Интересно почему каждый раз разные сообщения? Альфа бредит? Что-то я не о том думаю. На меня тут напали, между прочим, только вот противников невидно и неслышно. Лучник наверное или маг какой-то. Но если нападающий один, то он не станет для меня проблемой. Не должен стать.”

Я призываю на свою защиту стену из-под земли, защищая таким образом свою спину; потом еще две, защищающие бока и принимаюсь ждать. Разбойник с большой дороге не показывает себя.

“Видимо он привык действовать скрытно, убивать исподтишка единичным точным выстрелом или заклинанием. Не на того нарвался! У меня брони…”

Я осторожно, оглядываясь, вышел из своего импровизированного убежища. Выстрелов не последовало. Меня оставили в покое.

Только я решил, что избавился от знаменитых Штормградских разбойников, как на меня снова напали. И на этот раз это были профессионалы.

Внимание! Получен урон 1605 от магии огня.

Внимание получена травма ‘полный обжиг левой руки’

Внимание получена травма…

Пассивные умения блокированы артефактом

Внимание! Получен урон 942 от магии огня.

Я, будучи расслабленным, не успел среагировать, хотя за несколько секунд до нападения я услышал тихий шелест в кустах позади меня. В общем, глупая трата пассивки.

Внимание! Активировано пассивное умение ‘возрождение земли’

“Круто! Теперь я без моей уникальной пассивки на неделю. Надеюсь, что хотя бы этих гадов поубивал. Хотя где тогда сообщения о уроне,” - только и успел подумать я перед тем как вновь получить смертельный урон. На этот раз я действительно умер, увидев лишь фигуру в красном, стоящую на расстоянии двадцати метров от меня.

Внимание! Получен урон 864 от магии огня.

Внимание! Получен урон 902 от магии огня.

Внимание! Получен урон 567 от магии огня.

Внимание! Вы умерли.

Время возрождения: 4 часа.

Следующее время возрождения 5 часов.
Потеряно 3456 опыта
Потеряно одно очко силы

Внимание! У вас есть выбор провести это время во внеигровой комнате или находясь в состоянии искусственного сна.

"Круто! Теперь я еще и силу потерял! Хоть одно очко и не критично, но эта потеря как минимум обидна."

Естественно я выбрал комнату. Ну кто захочет тратить четыре часа своей жизни впустую, не получая от этого ни отдыха, ни удовольствия, ни пользы?

В комнате оказалось довольно скучно: был большой белый диван, который не был и наполовину таким удобным как на турнире и компьютер годов так двадцатых с выходом в интернет. Первым, чему я решил уделить внимание были новости. Я не имел контакта с внешним миром более месяца и, после столь длительного перерыва, довольно приятно окунуться в свежую прессу. Я открыл самые обсуждаемые новости за последний месяц, благо на сайте была такая возможность.

Нейрона стала спасением для умирающих!

Курс всех мировых валют снова опустился до критических значений!

Цена игрового золота вновь растет, к чему это приведет?

Общемировое пособие - утопия или реальность?

Гласили громкие заголовки новостей. Я решил начать с самого начала, чтобы постепенно понять изменившуюся картину мира.

Альфа заявила о возможности интеграции сознания в матрицу Нейроны. Это даст шанс на вторую жизнь неизлечимо больным или парализованным.

Альфа заявила о завершении разработки аппарата, под названием Гидра, позволяющего сканировать самый сложный орган человеческого тела - мозг. Сканирование абсолютно безопасно и сохраняет все воспоминания человека, все его переживания и чувства, привычки, характер, мозговую активность.

Однако, первое время Гидра будет доступна далеко не для всех. Альфа заявляет, что первое время она постарается обеспечить всех действительно нуждающихся: больных или лишенных возможности передвигаться людей; а лишь потом - желающих отречься от реального мира.

Я пропустил описание и характеристики машины, лишь взглянул на представленную фотографию. Эта была огромная комната-капсула с множеством различных проводов и кнопок, а также меню управления с экраном сложного компьютера.

“Теперь понятно почему не для всех желающих - производство такой махины дорогого стоит, а снабдить надо чуть ли не каждый город по нескольку подобных штуковин.”

Во многих городах России, США, Китая и ряда других стран прошли массовые забастовки по поводу данной технологии. По мнению протестующих, это нововведение - первый шаг к “переселению” всего человечества в виртуал. Многие находят сходство со, ставшим культовым фильмом “Матрица.”

Я закрыл эту новость. Ничего особо важного я больше не узнаю, а время поджимает: умирать в ближайшее время я не планирую, поэтому у меня только четыре часа.

В новости про курсы не было ровным счетом ничего интересного: реал все так же крепчает, а остальные валюты все больше и больше опускаются на этот раз из-за того, что многие больные, переселенные в виртуал были людьми состоятельными и все свое богатство перенесли в мир иной. Скоро за пять долларов и мороженого нельзя будет купить…

А вот третья новость меня-дурака шокировала: курс золота не стоял на месте. Игровое золото дешевело изо дня в день, и лишь недавние события привели к его неожиданному росту. Небольшому правда. Сейчас курс золотой к двум долларам. Согласно статье, аналитики прогнозируют, что цена со временем устаканится на отметке золотой к доллару: их цены будут медленно снижаться. Золотой будет падать из-за того, что возрастет количество игроков и их уровни, а доллар из-за пособий Альфы. Если конечно ничего не измениться

Общемировое пособие, о котором вскользь упоминалось в третьей статье - довольно занятная штука. Оказывается, это одно из самых масштабных по своему влиянию на весь мир, после игры, действий Альфы. Теперь каждому человеку, вне зависимости от его страны, расы, места проживания. и прочих факторов будут выплачиваться некие субсидии. Прогнозы ученых-политологов по данной ситуации разняться. По заверениям одних это первый шаг к всемирному процветанию, по мнению некоторых, это пособие приведет к разрушению устоявшегося порядка вещей, многие люди просто перестанут работать, трудиться, учиться, они начнут жить только на это пособие.

В статье не упоминается, но у меня в голове начинает складываться некая картинка. “Альфа, по каким-то непонятным причинам действительно начинает “переселять” род людской в виртуал. Это пособие, которое на первый взгляд является абсолютным добром… Странно все это, как бы Скайнет у нас не появился, хотя, Скайнет, с такими возможностями как у Альфы, уничтожил бы уже все человечество несколько десятков раз, так

что скорее всего у меня просто развилась паранойя.”

....

В общем целом, эти четыре часа я провел довольно продуктивно, узнал много нового, а сейчас опять в красочный мир меча и магии!

Возродился я на том же кругу, на котором я первый раз появился в Штормграде. Я это место хорошо запомнил. Оно у меня ассоциируется со свободой.

Я решил узнать дорогу до резиденции у стоящего рядом стражника.

- Здравствуйте, не подскажите как дойти до резиденции клана “Легенды”?

- Ох, здравствуйте, - лицо стражника изобразило легкое удивление, - о ваших подвигах ходят неправдоподобные слухи. Скажите, а правда, что Вы в одиночку смогли закрыть прорыв, несмотря на то, что все ваши товарищи пали в бою с Темными силами?

- Правда… Так значит Вы не поможете мне?

- Что Вы! Могу лично сопроводить Вас до пункта назначения!

“Ага, и задолбать меня своими вопросами и расспросами. Нет, спасибо.”

- Ну, что Вы! Городу нужен бдительный и честный стражник порядка, вроде Вас. Несите свою службу, а мне будет достаточно нескольких слов. - Польстил я рыцарю в сверкающих на заходящем солнце доспехах.

Репутация со стражниками города Штормград +200

Репутация с НПС С”Льюис Штитск” +1500

“Пару слов, а пользу принесли.”

- Два квартала прямо, потом налево повернете пройдете, если не ошибаюсь три улицы, затем направо пройдете три дома и Вы на месте. Запомнили?

“Два прямо, налево три. Направо и три дома.”

- Да, запомнил. Всего доброго. - Я помахал латной перчаткой.

- Счастливого пути, - стражник повторил мой жест.

Интерлюдия. Подстава.

- У меня к Вам выгодное предложение, миссис Ланта, - в кабинет главы клана Легенд зашел высокий статный темный эльф, - у Вас в одной из групп есть некий игрок известный под псевдонимом Булыга.

- Это конфиденциальная информация, - перебила его девушка, сидящая в удобном кресле.

- Вы возможно меня неправильно поняли. Он у вас есть. Я это знаю. - голос эльфа, мелодичный и звучный, разливался по кабинету. - а еще я знаю, что из-за этого новичка, вы потеряли репутацию на рынке наниматель, которую выстраивали практически несколько месяцев… Я здесь, - после небольшой паузы продолжил эльф, - чтобы предложить Вам возможность вернуть часть репутации и подзаработать солидные, для Вас деньги.

- Своих не продаем, - робким, неуверенным голосом заявила кланлидерша.

- Никто и не просит продавать, просто ищите его чуть менее тщательно и Вы найдете две тысячи золотых завтра на дороге у лавки “гости Билли”.

- Своих не продаем. - Ланта попыталась придать голосу уверенность, однако это так и осталось попыткой.

- Видимо удача завтра однозначно будет на Вашей стороне. Три тысячи и Вы совершенно случайно оставите его одного. - Эльф чувствовал, что добыча находиться у него на крючке, несмотря на то, что предложил лишь половину рассчитанной суммы.

“Видимо у клана совсем плохи дела с финансами. Это мне на руку.” - радостно подумал длинноухий, однако на его лице это никак не отразилось.

- Я, согласна. Четыре тысячи внушительная сумма, для развивающегося клана. - Ланта не была глупа и пыталась получить из ситуации все, однако моральные устои у нее явно хромали.

Глава №21. Заключение.

- Эй, привет, народ. - я зашел в нашу комнату и поприветствовал всех.

Группа в полном составе встречала меня, даже Элеонора была здесь.

- Нам пришло сообщение о твоей победе. Как тебе это удалось!? Как ты прошел Страха? Там же ужасы полные!

- Нашел общий язык, но Страх был не самым сложным испытанием… - видимо моя медленная от природы речь раздражала соратников, так как они меня перебили.

- Давай все рассказывай, не томи. А что ты получил?

Я выложил практически все, благоразумно умолчав о выпавшем мне питомце. Все-таки есть вещи которые лучше не рассказывать. Тем более людям, с которыми я знаком несколько часов. Возможно, это опять паранойя разыгралась.

- Странно, что никаких дополнительных наград не дали за победу, кроме того умения. Я даже теб завидую: умения рили крутое, жаль, что ты его так бессовестно просрал. Заплати бы несколько десятков золотых - сохранил бы и умение и опыт. - Алиса переживало за мою ошибку как за собственную.

Да-да. Я знаю, что врать нехорошо, но вдруг они будут претендовать на моего Черныша, потом окажется, что я должен им баснословную сумму денег.

“Вообще из этого клана валить надо. Я лучше остаток этого года проведу где-нибудь в тихом местечке, куплю домик возле какой-нибудь старой, заброшенной шахты или еще лучше построю сам, наверняка такое возможно; буду несколько раз в день отправлять охотиться моего ручного демона, а сам раз в несколько дней добывать себе пропитание. Зарабатывать буду на шкурках и руде, которые почтой буду высылать на аукцион. Точно. Так и поступлю. А то я все плыву по течению. Непонятно вообще зачем в клан вступил, да и турнир этот. Наверное хотелось подзаработать. А заработал лишь огромное количество приключений. Наигрался я в общем пора заканчивать, а то привыкну: потом в реальность не вернусь. Как бы об этом сказать помягче ребятам? Могут не понять.”

- Народ. Это подземелье… как это сказать… очень меня вымотало. Я когда в клан вступал - и не думал, о том, что будет столь сложно. Короче мне нужен отдых. Я хочу покинуть клан.

Три пары удивленных глаз уставились на меня. Лишь Лий не был удивлен, боец молний спокойно доедал свою порцию какой-то лапши. Мне кажется он понял, что приз не ограничился

умением и мне выпало что-то действительно ценное, но меня он выдавать не собирался это точно: понятие честь ему явно знакомо.

“Хотя, наверное, жить возле шахты в одиночку, даже имея под боком говорящего, разумного питомца довольно скучно…”

- Мне хватит недели, может двух. Поймите меня.! Эти стражи высосали из меня все силы. Сейчас я не боец. Я вообще удивлен, что спокойно стою на ногах.

“Попробую на вкус жизнь в одиночестве. Не понравиться - прийду в клан. Уверен, танки тут всегда в чести.”

- Группа итак без танка слишком долго была. Мы не можем себе позволить еще несколько дней простоя. - Вздохнула с серьезным видом Марта.

- Группа без танка теряет весь свой боевой функционал, нам не будут давать стоящие заказы, а все только потому, что Ваше Величество решило отдохнуть. Мы все играем только ради денег. Так что лично я против этого отдыха. - Элеонора окинула меня холодным взглядом.

Ее молча поддержал Лий. Алиса, которая уже было открыла рот, чтобы поддержать меня, не смогла выдавить из себя ни слова, видно поняв, что это ник\чему не приведет.

Марта окинула всех взглядом как бы спрашивая мнение, а может действительно узнавала. Чат никто не отменял.

- Тогда смотри, Кирилл, если мы найдем себе танка за время твоего “отдыха”, тогда не серчай, поищешь себе другую группу в Гильдии. Если нет - милости просим вернуться.

- Хорошо, - легко согласился.

Мне не принципиально с какой группой коротать время заключения и зарабатывать вечнозеленые, которые никогда лишними не бывают. Да, девушки тут хорошие, а с Лием, я уверен, можно найти общий язык, однако и в других группах не могут быть одни моральные уроды или идиоты различных мастей.

. . .

Я вышел из прагматичного здания клановой резиденции. Вечерело.

“Так. Что мне понадобиться во время моего Робинзонства? Первое, то без чего моя поездка усложняется в несколько раз - карта местности. Лучше знать что есть рядом, чего стоит опасаться и куда стоит заглянуть. Второе, но не менее важное - качественные инструменты: топор, для добычи древесины, кирка, для работы в шахте, и нож для того, чтобы мне дропались ингредиенты высокого уровня. Ну и последним в списке покупок будет портативный аукцион. Это довольно нужная вещь для тех,

кто находиться в путешествии или просто живет далеко от цивилизованных мест. Эта довольно дорогая вещь позволяет делать покупки или продавать свои вещи на расстоянии, естественно, забирая некий процент производителю. После покупки всего этого у меня еще должны остаться деньги на телепорт. Был у меня опыт пешего перехода. Не понравилось.” - размышлял я по пути к аукциону.

- Уличные бои! Делайте ваши ставки! Уличные бои! Ставки! Делаете ставки! - разносился громкий низкий, даже в какой-то степени писклявый голос.

Я решил заглянуть. Для этого я чуть-чуть отклонился от курса. На большой крупной площадке, скрываемой величественными домами из белого мрамора насмерть бились два воина. Оба мастерски владели двуручными мечами, создавалось впечатление танца, где ритм придают частые удары мечей друг о друга.

Рядом с импровизированной зрительской площадкой находилась доска, на которой были записаны все ставки и коэффициент выигрыша. Вблизи нее стоял довольно низкий орк с шрамом на все лицо.

Делать ставки я, конечно, не стал: мне еще закупаться, а денег итак мало. Я решил просто насладиться зрелищем. Спешить мне все равно некуда…

Бой. несмотря на всю эффектность выдался коротким и из-за этого неинтересным. Один боец значительно превосходил другого по показателям.

- Есть еще желающие проверить крепкость К’Аргха? Напоминаю, победитель получит тысячу золотых, проигравший же ничего не теряет. - Пробасил орк на весь “зал.”

Зал замолчал. Прекратился гомот. Желающих не было.

- Ну допустим я хочу, - я уже сражался на арене и, если передо мной простой физик, то я с должен победить в неравном бою. Если нет - еще одна смерть не так критична.

- Эх-ах-ха, - засмеялся кашлем букмекер, - недавняя десятка, о которой ходят слухи, решил потягаться с серьезными соперниками? Дорасти сначала до нас, потом поговорим.

Я уже было хотел развернуться, но потом в моей голове что-то переклинило.

- Боишься да? Точно. Ты разумно опасаешься, что я в два счет одержу победу над твоим чемпионом. Это довольно мудрое решение. Жаль, только, что после этого твоя репутация будет подорвана… - я надеялся взять орка хитростью, однако его реакция - улыбка - это совершенно не то, что я ожидал увидеть. Гнев, злость негадование, равнодушее, удивление - это да, но

ухмылка… Я был перебит.

- Хватит, пытаешься взять меня на слабо. Да ограничение по уровню для Вас же балбесов существует, чтобы Вы не совали свой нос, туда, куда не надо. Но ты мне понравился. Иди и сражайся если хочешь, - орк с грустью посмотрел на негодовавшую толпу, которая хотела крови и зрелищ, а не избиение младенца в моем лице, - вот только мне прибыли от твоего боя никакой не будет. Ну какой дурак на тебя поставит?

- А какой коэффициент? - уточнил я.

- Максимальный. Сто к одному.

Как же велик был соблазн поставить все мои сбережения, но я себя одернул: “Ва-банк на зиро и педаль на красный - это, конечно хорошо, но нельзя забывать, что если проиграю, а такое более чем возможно - останусь нисчем. Надо мыслить рационально. Десять тысяч, которые я выиграю если поставлю сотню золотых должно быть более чем достаточно.”

- Ставлю на себя сотню.

- Принимаю, - орк чиркнул несколько галочек на доске, которая была уже практически исписан из-за огромного количества ставок: любителей халявы достаточно много. Никто и в мыслях не допускает возможность моей победы.

Через несколько минут, когда все ставки были сделаны, а зрители уселись на места, я вышел на ринг.

Внимание! ст Вы согласны на дуэль до смерти с НПС “Гретхем”?

Внимание! НПС значительно превосходит Вас по уровню.

Внимание! НПС значительно превосходит Вас по профессии ‘Гладиатор’

Внимание! НПС значительно превосходит Вас по профессии 'Дуэлянт'

“Согласен.”

Бой начнется через минуту.

Появились цифры обратного отсчета. Мы, я и мой противник, встали по разные края арены, изучая друг-друга. И если я уже успел понаблюдать за воином, то мой оппонент видит меня впервые и пытается понять на что я способен. Я под этим тяжелым взглядом пытался выглядеть спокойным. Наверное получилось довольно плохо.

Но, вот спустя напряженную минуту, прозвучали звуки горна и меня оповестила табличка о начале боя. Мы начали сближение. Это весьма стандартный ход для двух воинов.

“Надо приберечь кол на крайний случай. Пусть это будет моим тузом в рукаве. На самый крайний случай. У врага превосходство в скорости и умении, однако, на моей стороне мое

пассивное умение, блокирующее умение и грубая сила. Мне должно хватить одного меткого удара, для того чтобы убить или хотя бы сильно ранить его. Значит надо выжидать удобный момент, защищаясь. Это может и не лучшая тактика, но возможно сработает.” - рассуждал я.

Когда противник был на расстоянии от меня в несколько метров, он резко ускорился и совершая какой-то маневр нанес мне два удара, уходя от возмездия ко мне заспину.

Получен урон 203 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа') (50 заблокировано броней)

Получен урон 154 (275 заблокировано умением ‘Каменная кожа') (100 заблокировано броней)

“Паршивец. Так будет кусать меня потихоньку, пока не съест целиком. Но ничего. Посмотрим еще чья возьмет. Посмотрим...”

Я вновь был атакован на этот раз в спину довольно подлым образом, но пока разворачивался, пытаясь достать получил еще несколько ударов. Сообщение об уроне смотреть не стал - все итак ясно, урона немного, броня срезистела дофига.

“Нет. Так дело не пойдет, нужно обеспечить себе защиту сзади и тылов. А значит что? Пра-авильно на помощь мне вновь приходит мае прекрасное умение.”

Я призвал стенки, под недоумевающий взгляд недавно шумящей толпы. Даже опытный воин, который наверняка участвовал не в одной сотни сражений.

“Видимо о смежных классах они слышат впервые.”

Однако удивление воина было буквально мимолетным, даже ели уловимым и воспользоваться им я никак не мог.

…

Сложилась патовая ситуация. Те удары, что изредка получалось наносить сопернику, не перекрывали собой регенерацию моего здоровья; а от моих атак он с легкостью и грациозностью уворачивался оставляя меня с носом, а чаще всего еще и контратакуя. Я ждал подходящего момента, чтобы вскрыть мой туз.

Но воин ни в какую не желал подставляться.

“Будь у меня возраждение, я бы его точно уделал и заработал на этом хорошенько. А сейчас… сейчас лучшая тактика выжидать…”

Бой порядком затянулся. Толпа уже перестала будораженно реветь. Возможно это сыграло свою роль.

Боец оступился. Нет, не в прямом смысле этого слова, сделать это на гладком полу довольно сложно. Он, контратаковав вновь, приблизился ко мне слишком близко. Я воспользовался моментом и закрыл его вмести с собой в небольшом квадрате,

образованном стенами земли.

Его скорость утратила решающее значение, теперь ему некуда было бежать. Воин тоже это понял и попытался перепрыгнуть стену, воспользовавшись мной как живым трамплином.

“Ну и куда ты собрался? - я достроил квадрат вверх, чтобы не дай бог, он не сбежал. Второй такой ошибки не будет.

Воин кинулся в безрассудную атаку, хлестнув мечем по бокам несколько раз, а затем безнаказанно ушел вправо.

“Даже тут, в замкнутом пространстве его скорость позволяет одерживать верх надо мной. Время вскрывать карты.”

Я призываю сразу три каменных шипа, два из которых задевают моего оппонента, уменьшая его здоровья на треть, обескураживая и замедляя его.

Мне остается лишь маленький штрих в виде удара дубиной по голове.

- Ваша карта бита, сэр. - Улыбнулся я орку.

Внимание! Вы победили в дуэли!

Получена награда 1000 золотых поздравляем!

Поздравляем! Ваша ставка оказалась выигрышной!

Получена обязательная награда 1% от суммы всех ставок (692 золотых 53 серебряные)

Слава +598

Внимание! Получено достижение ‘Уличные дуэли. Шок’

Описание: Вы сделали то, что считалось невозможным - одолели мастера уличных дуэлей, который вот уже неделю считался непобедимым мастером меча и топора. Каждый мог бросить ему вызов и попытаться получить огромную награду. Но, ко всеобщему удивлению, это сделали Вы, довольно жалкий на вид гуманоид (помойте доспехи) низкого уровня и презираемый в кругах гладиаторов. Вы вернули свои репутацию. Впредь будьте осторожнее со своей честью. Ее так просто можно будет не вернуть.

Награда: нейтрализация достижения ‘Гладиатор. Слабак’. Репутация среди Гладиаторов +1000.

Гладиатор +2

Ловкость +1

Дуэлянт +2

- Бой договорной!
- Все куплено!
- Возвращай наши деньги!
- Грабитель!
- Договорные бои!
- Верни деньги!

Разносились голоса особо крикливых из бурлящей гомоном и

недовольством толпы.

Недовольство росло. Рос шум. Неожиданно вмешался орк.

- Молчать! Неужели вы, черви, смеете сомневаться в моих словах? Кто готов ответить за свои слова и выйти на ринг, а? Кто готов доказать, что его слова не пустой набор звуков?! - Орк рассвирепел. Он обнажил два свои огромных топора, его лицо исказила гримаса ярости.

Зал затих. Прекратилось любое движение. Все замерли, некоторые, я уверен, даже перестали дышать.

“Серьезная репутация у этого дядьки: пара лов и все затихли. Нашим учителям бы такую, хотя у некоторых есть… но и ведут они себя как орки. Мысли куда-то не туда ушли.” - я продолжил наблюдение за ситуацией.

- Значит кричать вы горазды, а как отвечать - так все, поджали хвосты и в кусты. - Орк ухмыльнулся, обнажив большие, желтые клыки.

- Я… Готов ответить за их слова… - понять откуда исходил мертвый, медленный голос было невозможно, он как будто звучал в голове. На лицах абсолютно всех в зале появилась маска ужаса и паники. - Время жатвы, - медленным шепотом продолжил неизвестный, - сегодня... обо мне вспомнят… гордитесь… вы первые. - Как только прозвучали последние слова, недавние болельщики начали падать. Замертво. Один за одним.

“Что происходит?! Вот недавно я хотел счастливый уходить, а тут абсолютно все кроме меня застыли, аки статуи и умирают мгновенно. Пойду-ка я отсюда…”

Естественно отпускать меня никто не собирался.

Внимание! Вы порабощены высшим существом ‘демон смерти’

Ваша точка возрождения установлена в ‘золотой руднике Лысых гор’

“Что за <цензура>. - только и успел подумать я прежде чем: Внимание! Получен критический урон 894 382

Вы умерли!

Внимание! Вы потеряли 2 очка выносливости.

Вы потеряли. ‘Дубина огра с руной силы.’

Время возрождения 5 часов.

Следующее время возрождения 6 часов.

Комната/сон.

“Нужно все обдумать. Альфа, или кто там теперь вместо тебя, впредь автоматически комнату выбирай. <3,14...Цензура>... Да как меня угораздило то? неделю назад выбрался из заключения, как меня опять на эти… рудники отправляют. Что за жизнь то? Хотел спокойно, пожить в свое удовольствие в домике в лесу. Нет надо было пойти посмотреть на сражение, а потом еще и

участвовать. Идиот. Мда…” - раскритиковал я свои действия.

“Ладно. Надо успокоиться. Что мы имеем? Я буду непонятно где, скорее всего копаться в шахте. Стоп почему непонятно где? Ща узнаем, интернет под рукой, это конечно старый способ, я его только по детству помню, но сейчас должен помочь.”

Я забил в поисковике “золотой рудник Лысых гор” Нейрона. Что за место. Интернет выдал огромное количество ссылок на самые разные статьи, но среди них не было ни одной, которая была бы мне хотя бы чуть-чуть полезна. Лысых гор оказалось очень много, лысых гор с рудниками чуть меньша, но их количество все равно исчислялось тысячами.

Не добившись ничего, я решил почитать игровые новости, все-таки мне еще десять месяцев в Нейроне куковать, надо быть в курсе событий. Естественно, сначала заглянул в топ самых обсуждаемых за последние две недели. На первом месте был недавний турнир и его результаты - не интересно. На втором - какой-то кореец достиг сотого уровня. Это взбудоражило общественность так как после него самый высокий девяностый, и тот у какого-то узкоглазого.

Третьей шла новость о Первом божественном артефакте, который попал в руки игрокам. Это был какой-то щит, дающий чуть ли не стопроцентную защиту от магии. Но и цена у него соответствующая - что двадцать тысяч реалов.

“Да на это сумасшедшую сумму можно дом с видом на кремль купить. Может я конечно и загнул, но роскошный четырехэтажный коттедж с огромным садом и бассейном точно. Еще тысяч шестьдесят останется. Повезло кому-то. Личность продавца скрыта, но я уверен, что это кто-то вроде того корейца сотого уровня, какой-то задрот.”

Больше ничего шибко интересного не было: кто-то с кем-то воюет, кто-то с кем-то подружился, кто-то прошел непроходимый до этого данж, в общем скука.

Я еще немного посмотрел игровые новости, в которых уже была информация о нападении на Штормград какой-то высшей сущностью. Это новость меня естественно заинтересовала.

Танкчелли: Народ, ХЕЛП какая-то херня меня за несколько минут просто порвала в клочья. Урон запредельный, выше миллиона. Сейчас в комнате. Я бы понял, если бы в подземелье или в неизведанных землях, но в центре Штормграда? Ладно бы просто убила, так я теперь еще и ее пленник. Перса бросать не хочу - развитие на уровне. Что делать?

П. С. никто не знает где находиться лесопилка Высокого Леса?

Под этим постам было огромное количество различных советов и несколько, буквально два-три комментария о похожей

проблеме. Места, к слову, были у всех разные.

Никакой полезной информации пользователи сайта сообщить не смогли, лишь строили огромное количество предположений и тролли “нубов, которых играть прабабка учила”.

Я с огорчением и неким смирением закрыл сайт: “выбрался из одной тюрьмы, значит и другая не станет помехой. А если не повезет, так ничего, подожду спокойно в шахте поживу, там даже немного мило и есть какая-то своя атмосфера; монотонная работа только надоедает, но там посмотрим. В конце концов у меня теперь будет собеседник. Прорвемся.” - я воодушевился, от былой печали не осталось и следа.

Я решил полистать новости. В мире ничего нового, действительно стоящего внимания, не произошло. Все так же как в игре, только вместо прямых нападений - санкции, травля на рынке, вместо новых подземелий - открытия, ну и тому подобное.

От скуки начал листать локальные новости.

Первая новость ударила по мне огромный молотом, оглушая и опрокидывая сознание.

“Скандальное дело Савченковых.”

Все мы помним достаточно громкое дело Кирилла Савченко. Юноша, подававший надежды обвинялся в пособничестве терроризму. Его поступок стал шоком для всех его родных и знакомых, но сейчас речь не о нем. На этот раз отличилась его сестра - Мария.

Мария - довольно успешная и привлекательная девушка шестнадцати лет, увлекающаяся спортом.

<фотография где сестра опрокидывает своего оппонента через себя на занятиях>

Именно из-за этой милого на вид подростка могли пострадать люди. Она доставила в самом центре торгового центра неприметный пакет, в котором находилась взрывчатка…

Дальше читать я не смог.

“Эта тварь обещала оставить ее в покоя! Почему!?” - поток мыслей перекрыла… боль. Осознание того, что просто так вернуться к своей сестренки не получится, того, что моя жертва была напрасной. Понимания, того какой это удар будет для родителей. Я не уверен, что они отошли от моего заключения, а сейчас еще и сестра… славо богу ей нет восемнадцати, а то точно упекли бы в игру…”

Я промотал до пункта “мера пресечения.”

Девушке невероятно повезло, что Альфа буквально за несколько часов до объявления приговора внесла поправки в закон, которые разрешают подросткам отбывать наказания не в колониях строгого режима, а в Нейроне. Это даст шанс ей

заработать себе на освобождение и отделаться малым сроком.

Я начал со всей силы, не чувствуя боли, дубасить не виноватую ни в чем стену. Ярость мутной пеленой покрыла мой разум. Ярость и отчаянье. Понимание своих ошибок, своей глупости.

“Я спасу сестру. Еще не знаю как, но я выберусь из заключения и вытащу ее, а потом… потом я найду и убью этого <цензура>, который не держит свои слова. Убью.

У Кирилла появилась цель. **Настоящая цель.**

Интерлюдия.

- Красиво сыграно, госпожа Ланта. Я ведь правильно понял вашу игру.?- прозвучал голос сморщенного временем старикашки, который был по совместительство первым советчиком клана Легенд.

- Ты правильно все понял Беримord. Спасения рядового, который находиться на испытательном сроке от каких-то его личных проблем поднимет нашу репутацию до небес. Дело будет довольно громкое, его наверняка осветят в прессе. - Ланта хищно улыбнулась, - да и поправить финансовая положение на нужно, а для этого нужна война. Война с настоящим врагом. Клан, который беспринципно похитил одного из наших товарищей на это роль прекрасно подойдет.

- Поражаюсь Вашей гениальности милиди. - поклонился советник.

- Ой, да брось. Давай лучше думай как за минимальную сумму организовать поиски и при этом попасть в газеты.

- Слушаюсь. - Советник удалился.

Благодарности.

Спасибо пользователю с ником “**Radmir Gaziev**” за самые первые награды! Возможно книга стала популярна именно благодаря им и, как следствие, дописана.

Спасибо пользователю с ником “**Nekros Darks**” за интересные советы, многие из которых я включил в эту книгу или обязательно применю в следующей.

Спасибо пользователю “**Антон Петруничев**” за еженедельные комментарии с советами и критикой.

Огромное спасибо **Павлу Грачеву** за действительно дельные советы и критику книги.

Спасибо пользователю с ником **Юрий Шапаренко** за защиту от иногда не самых хороших комментариев.

notes

Примечания

1

Глава вычитана Дмитрием Миргородским. Огромное ему за это спасибо!

2

Глава сырая. Вычитка этой и предыдущих глав производится не мной (хоть и под моим контролем). Поэтому точно время, сказать Вам, к огромному сожалению, не могу. Вполне возможно, что в этой главе будут присутствовать какие-то ошибки и очепятки, если заметили их - дайте знать. Хотите прочитать в хорошем качестве - подождите.